GRAAL

Le mensuel des Jeux de l'Imaginaire

ISSN : 0988 7997



Scénarios : AD&D, Animonde, RuneQuest

Spartacus un jeu complet

Les tournois de chevalerie

Figurines : un jeu-concours

GRABUGE 89

175 FB



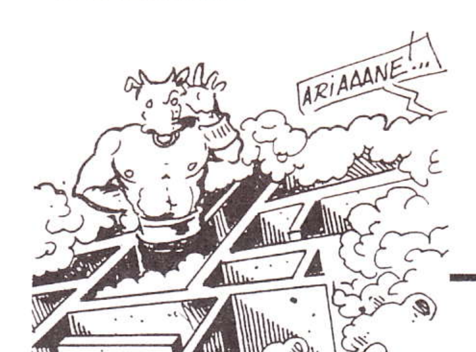
n° 18

sommaire

✱ Ben quoi, il n'y a aucune raison pour que l'éditorialiste ne parte pas se reposer comme tout le monde !
Bonnes vacances à tous donc et rendez-vous à la rentrée pour le prochain numéro ainsi que pour le Hors-Série n° 3 consacré à la deuxième édition de Donjons et Dragons.

GRAAL, *le mensuel des jeux de l'Imaginaire.* **N° 18. Mensuel. Juillet - Août 1989.** Publié par Socomer Editions, S.a.r.l. au capital de 50.000F, 35 rue Simart, 75018 Paris. Tel : 42 59 62 20.
Directeur de publication : Alain Richard **Directeur adjoint :** Didier Jacobée **Rédacteur en chef :** Serge Olivier **Maquette :** Olivier Massebeuf **Illustrateurs :** Olivier Frot, Philippe Jouan, Olivier Massebeuf, **Couverture :** Grabuge **Photogravure :** EFA, Ph. des Plantes, Paris **Impression :** Berger - Levrault, Nancy **Distribution :** NMPP **Dépôt légal :** août 89 **Commission paritaire :** 69630

Faites-nous parvenir vos annonces de manifestations avant la fin août si vous souhaitez qu'elles soient publiées dans le prochain numéro.
Le prochain GRAAL sortira vers le 20 septembre.



ECHOS



MANIFS

DERBY

Si au mois d'Octobre (plus précisément les 7 et 8), vous passez en Angleterre, vous pourrez en profiter pour assister à la 4° Coupe du Monde de Jeu d'Histoire. Est-il besoin de souligner l'importance d'une telle manif pour les joueurs invetérés ? De plus, si vous avez la flemme d'organiser votre voyage, ou que vous vouliez simplement partir avec des gens qui ont la même passion que vous, adressez-vous à la Fédération Française de Jeu d'Histoire. Pour environ 500 Frs (450 Frs pour les adhérents). Contactez-les au 35 68 08 45. Adresse : M Hasard, 7 rue du Prof. Leriche, 76120 Le Grand Quevilly.

PROVINS

Les 16 et 17 Septembre, se tiendront les deuxièmes rencontres du club Pythagore de Provins. Le Samedi à 19h à la Grange de Dîme sera le point d'une Nuit Ludique autour de Maléfices. Le Dimanche à 11h30, buffet et apéritif costumé style Belle Epoque, au caveau Saint-Esprit, en présence des auteurs de Maléfices.
Diverses animations sont prévues pour l'après-midi, pour terminer gaiement la journée.
Contact Jeux Descartes, 5 rue de la Baume 75008 Paris.

SENNECEY LE GRAND

L'équipe des simuleurs de l'Etoile noire organisent un GN du 29 juillet au 6 août. Thème abordé : le contemporain fantastique style Cthulhu ou Maléfices. Combien : 800 frs dont 50 à l'avance. Renseignements : Cyrille Brenizet, 16 rue des sorbiers, 71240 Sennecey le grand.

BRIANCON

La bonne ville de Briancon organise un GN, en 1789... Ce n'est pas la révolution mais seulement un vampire, qui, pourchassé par les habitants en furie, s'enfuie au travers d'une porte dimensionnelle et entraîne ses poursuivants avec lui...
Cela se jouera les 19, 20 ou 26, 27 août. Inscrivez-vous quinze jours avant : 250 frs à renvoyer à la MJC de Briançon, 35 rue pasteur, 05100 Briançon. Tel : 92 21 25 76.

REVE DE JEU 89

Le stage de jeux de nos amis de GAEL se prolonge du 6 au 27 août, au coeur du parc naturel du Vercors. Vous pourrez dicuter de et jouer à tout ce qui tourne autour de la simulation et de l'informatique. Prévu : une soirée truands, roulette et blackjack, une journée médiévale... Mais aussi du tir à l'arc, des randonnées, de la spéléo et divers sports. Pour tous renseignements : GAEL, 12 rue du boeuf, 69005 Lyon, tel : 78 38 25 41.

CLUBS

VERLIN

Création de l'association La Compagnie des Hérauts de L'IMaginERE (sic...). Ils organisent des Grandeurs Nature, dont le premier s'est tenu en Juillet à Verlin. Contact : Ecole Maternelle, 89-330 Verlin. Tel : (16) 86 91 19 92.

ORLEANS

L'association loi 1901 Au Dé Strié vient de naitre... Enfin Orléans bénéficie d'un club de jeu de simulation. Ils jouent les samedis à partir de 14h à la maison des associations, 46 ter rue Ste Catherine, 45000 Orléans. Tel : 38 62 60 22 ou 38 54 20 45

ESSERTS-BLAY

Les joueurs de la région d'Albertville peuvent enfin se réunir. En effet, à la mairie de Esserts-Blay, dès 20h, commence l'orgie des jeux de rôle : AD&D, Hawkmoon, JB007, Star Wars, JRTM, et quelques jeux faits maison. Contact téléphonique : Jean-François au 79 89 65 03, courrier à Manchon Jean-Luc, Arbine, 73-540 La Bathie

GUILDE DES MAITRES

A peine créée, la Guilde des Maîtres appelle déjà au secours. Elle recherche donc des correspondants (5 pour la France, 1 pour le Canada, 1 pour la Belgique, 1 pour la Suisse). Elle considèrerait d'un très bon oeil la personne qui mettrait à sa disposition son matériel informatique pour éditer son futur zine. Elle lance de même - car qu'est ce qu'un MJ sans aventure ? - un concours de scénarios qui débutera le 15 septembre et ira jusqu'au 1° novembre, sur Empire Galactique. La Guilde vend aussi des imitations de parchemins - pas cher ! - à 10F la feuille ; et bien sûr elle ferme en août - les vacances c'est sacré. Adresse : la Guilde des Maîtres, 7 rue d'Alsace - Lorraine, 02290 Osly - Courtil.

CONCOURS

Transecom (l'importateur de Donjons et Dragons) et GRAAL organisent un concours de figurines Metal Magic. Il vous suffit de peindre trois figurines (voir p. 47) et de les envoyer à : Transecom, parc d'activité les Doucettes, avenue des morillons, 95140 Garges-les-Gonesse.
Les cent premiers seront récompensés, et les tous premiers lots sont fabuleux : gagnez toute la gamme MM, soit plus de 300 figurines !

NEWS

Qu'il est doux de ne rien faire...
Le billet que m'avait filé le Big Rédac, je l'avais revendu et avec l'argent, j'avais

acheté un aller simple pour Athènes. J'étais loin de "J" et de tous les tracas. Par conscience professionnelle j'envoyais quand même un topo, même s'il n'était pas de moi...

TRANSECOM

Pour le début du mois d'Août, vous pourrez enfin déguster **Ravenloft**, le fameux module hanté par le maléfique baron..., on ne vous en dira pas plus, ainsi que le premier module pour *le monde des* **Royaumes Oubliés (FR1)**.
Le Manuel du Joueur traduit est pour Août ou Septembre (gageons que ce sera plutôt le deuxième mois, Ndlr 1) si retard il y a (non ! retard forcément il n'y aura pas ! Ndlr 2).
Pour la rentrée, vous découvrirez la suite de la campagne de **Dragonlance**.
Pour la fin de cette année, Transecom compte terminer les différents modules commencés et non terminés, les troisièmes volets vont donc enfin arriver... avant la mort des joueurs !

DRAGON RADIEUX

Le Supplément Hurlelune n° 1 a été retardé, il sort en même temps que GRAAL, le copieur, il est donc disponible si vous lisez ces lignes.
Le nouveau module de Trégor ne paraîtra pas sous forme complète. Il sera scindé, et constituera la base d'un *livret trimestriel* (comme Hurlelune) qui s'appelera les **Chroniques de Trégor**.
L'auteur d'Empires & Dynasties nous a pondu un jeu de plateau qui s'appelle **Aristo**. Il a pour cadre la cour du Roi Soleil, le but, en jouant un courtisan, est de gagner des points d'influence.
Autre nouvelle d'importance: **Dragon Radieux** sort en kiosque.





ORIFLAM

Début Août, sortie de **Tatou** N°3.
L'île brisée (module Hawkmoon) est reporté pour Septembre, et **Kristal** (un jeu de plateau) en Octobre.
Genertela, consacré à l'un des continents du monde de Glorantha, devrait être en vente en boutique.

ICE

Dark Mage of Rhudaur est une aventure pour JRTM.
Ice met le poids pour mettre sur orbite son nouveau monde de référence pour Rolemaster : Shadoworld.
Orgillion Horror est déjà la cinquième aventure parue (voir essai p. 6).
Enfin **Raiders from the Frontier** est un module pour Space Master.

FASA

Voici le tant attendu **War Book part 2** qui achève de détailler la 4° guerre de succession, à ne pas confondre avec **4th Succession War part 1**, qui n'est pas comme son titre pourrait le laisser croire le tome 1 du suscité, mais bien un supplément indépendant comprenant des scénarios pour Battletech, Battleforce et les Technoguerriers.
Vous me suivez ? Parfait, alors clôturons avec **2nd ACR**, des receuils de scénars pour Centurion, le **20 years Sourcebook** (qui là, si vous voulez savoir ce que c'est, z'avez qu'à l'acheter), et bien sûr **Leviathan** qui, dans la gamme Renegade Legion, fait suite à Interceptor et permet de se bastonner dans l'espace avec de gros croiseurs et tout ça (on vous en reparlera en détail quelque part à la rentrée).

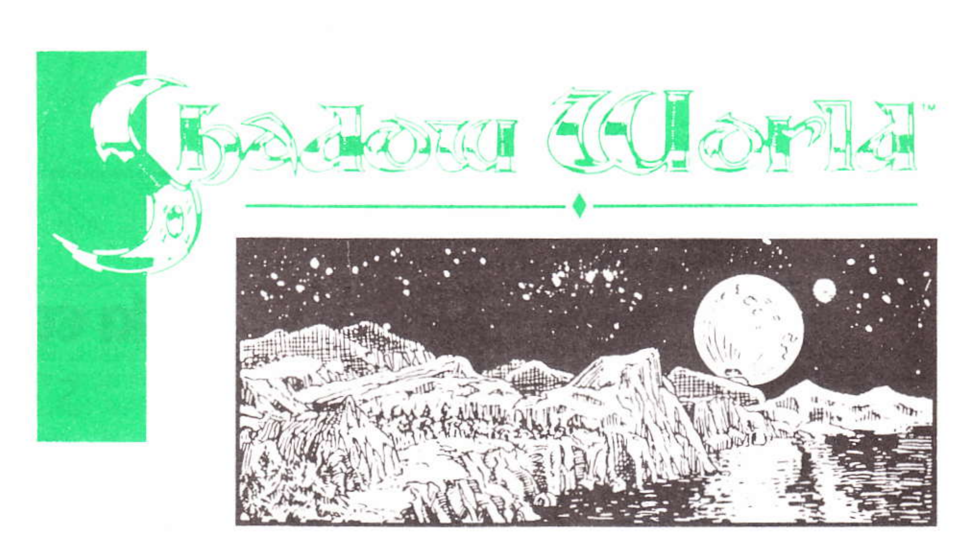
GDW

Bonne nouvelle pour les wargameurs, la série **Europa** est sur le point d'être rééditée et les premiers jeux (Marita Merkur, etc) devraient être disponibles de nouveau à la rentrée.

MAYFAIR GAMES

Pour accompagner le film, **Batman rpg** sort en septembre, en France sans doute plus tard... □





"... Les particularités du système Ceril et, plus particulièrement, de la planète Ceril VII ont été observées par la station Orbitale WXF 234-5. Cependant, contrairement à l'ensemble des opérations de ce type déjà effectuées dans la galaxie, les relevés technologiques sont restés particulièrement flous et peu précis. Les appareillages techniques habituels semblent se heurter à un élément inconnu et totalement non-identifié qui perturbe de façon importante toute lecture précise.

Le Professeur Mathias Frunberth, directeur technique de XF 234-5, explique ce phénomène par la situation très particulière et encore jamais rencontrée à ce jour de la planète. Le rapport technique précise en effet que la zone du système Ceril semble être à la frontière de deux univers différents : le nôtre et un univers qui serait constitué d'énergies pures et inconnues."

"... Seule la planète Ceril VII présente des conditions favorables à la vie. Cette planète possède cinq lunes dont une, la plus proche, semble habitée. Les lois de la physique universelle laissent prévoir une très forte influence de celle-ci sur les éléments de l'hydrosphère et du climat. La magnétosphère de la planète, pour des raisons inconnues, semble ne pas repondre aux normes universelles habituelles. L'observation directe montre une prédominance de petits continents, d'archipels et d'îles pour une surface terrestre totale d'environ 30 % de la planète..."

"... Les éléments d'observation spaciale étant fortement altérés par des éléments inconnus, aucune conclusion ne peut être faite sur cette planète. Cependant, un recoupement d'informations générales permet de déterminer que, si la planète possède de nombreuses formes de vie, le niveau technologique général reste très faible, si ce n'est inexistant..."

"... Un rapport de l'Archiviste Principal, cependant, démontre que cette galaxie a eu auparavant une importante activité intersidérale. La datation approximative de ces éléments nous ramène environ 200.000 ans en arrière, au moment de l'Empire Altha. Les diverses informations fournies par les systèmes voisins semblent indiquer que le système Ceril est le lieu d'origine de cet ancien Empire interstellaire..."

"... L'ensemble de ces informations partielles semble dicter une politique d'exploration extrêmement prudente et passive. Selon les lois du Code d'Exploration, moi Jarmek Kultis, chargé du secteur Ceril, demande l'intervention des spécialistes du Service Impérial des Contacts Directs..."

Extrait du rapport de l'officier commandant Jamek Kultis, bâtiment d'exploration spatiale de 3° classe Stochad II, chargé de mission dans le secteur Ceril VII.

"... Mon arrivée sur l'île de Kerilon révélait, pour l'objet de ma mission, un caractère primordial. En effet c'est le lieu où siègent les *Maîtres des Connaissances*, une organisation qui semble être à la base de toute culture de Kulthéa. Leurs connaissances allaient m'être très précieuses pour dissiper les mystères de cette planète. Ma forme Elfique m'avait déjà servi à merveille, et je reconnaissais avec admiration les talents innés de cette race immortelle. Mon entrainement psychique me donnait déjà une très grande emprise sur l'Essence, une sorte de fluide magique dont la prédominance sur cette planète facilite énormément l'utilisation de mes capacités psys..."

"... Mon guide, *Kirin Tethan*, premier Orateur du Conseil, m'avait expliqué la nature divine des Seigneurs d'Orhan, la lune la plus proche. Ces êtres très puissants transmettent leur force magique à leurs adorateurs par des liens mystérieux. La nature même de ces Seigneurs reste inconnue et est peut-être liée à cet univers parallèle d'où est issue l'Essence.

En tout cas, ces êtres ne semblent pas, selon mon interlocuteur, être liés à la non-vie. Celle-ci est issue d'un autre plan d'existence et est vouée à la destruction totale de la Vie. Elle serait apparue à la suite d'utilisations massives de cette force que représente l'Essence et de son utilisation incontrolée par l'Empire Altha, mentionné dans le rapport de l'Archiviste Principal..."

"... Mes capacités psys m'ont toujours permis de détouner les nombreuses opérations télépathiques dont j'ai pu être l'objet de la part des *Maîtres des Connaissances*. Pourtant, certains éléments de l'utilisation de l'Essence m'étaient inconnus. Je décidais donc de quitter Karilon pour trouver *l'Ile Magique*, dont j'avais si souvent entendu parler. Les sujets de découvertes restaient pourtant innombrables, entre la bibliothèque de *Nomikos*, aux connaissances supposées infinies, les *Seigneurs Dragons*, dont l'aura légendaire cache certainement un mystère fascinant ou la cité flottante d'*Eidolon* et ses vaisseaux volânts que j'avais déjà croisés à plusieurs reprises..."

"...Pour me rendre dans l'île d'*Uman* je fis appel aux Navigateurs ; j'avais déjà découvert qu'il n'existait pas de Nord magnétique fixe, à cause de l'influence des flux d'Essence. Ceux-ci traversent Kulthéa comme un courant marin traverse un océan, opposant aux voyageurs des murs parfois infranchissables de cette mystérieuse énergie. Seuls les Navigateurs ont les talents nécessaires pour voyager sur de longues distances et même si leur science présente de nombreux mystères, ils offrent la meilleure garantie d'arriver au point voulu. Mon



voyage fut donc bref (mais coûteux) et la téléportation du Navigateur me laissa sur l'ile d'Uman, d'où je pouvais trouver l'Ile Magique..."

"... Mon arrivée sur l'île magique fut difficile. Seul ce que les maîtres de l'université des arts magiques appellent la Foi en l'Esprit de l'Ile Magique permet en fait d'accéder à ce lieu si particulier. Chaque type de magie y est représenté et chaque spécialité possède son maître, disposé à l'enseignement. Là aussi, mes protections téléphatiques furent mises à rude épreuve mais mes connaissances accrues permirent de détourner tout soupçon quant à mes origines. Je restais pour eux un barde elfe cherchant à se reconvertir dans la magie. Ma présence à cet endroit m'a beaucoup appris quant à la philosophie de ces êtres, voués au contrôle de l'Essence et du pouvoir magique..."

"... Le contact prévu avec la base XF 234-5 s'étant effectué correctement, mon retour fut prévu avec soin. J'avais sélectionné un lieu sous l'effet d'une réputation sinistre, pour diminuer les chances de rencontres inoportunes et en même temps, par curiosité puisque c'était le lieu où florissait la Cité des Mages, 200 ans auparavant. Le pays de la Brume d'Argent m'attendait et je ne savais pas si c'était la prévision du retour prochain ou le désir d'aventure qui s'était emparé de moi qui poussait mes pas et me fit enfin parvenir à Kelfour, une petite ville de trapeurs et de chercheurs d'or, située au nord du continent de Jaiman. Lorsque le navigateur me quitta, j'étais donc au pied des montagnes du Croc du dragon..."

FICHE TECHNIQUE

Editeur : Iron Crow Enterprise
Matériel : - Une carte générale de la planète Kulthéa
- Un guide du Monde présentant les particularités locales
- Un guide des habitants, écologies et capacités
- Un addendum, cartes et conversions
Objet : Produit conçu pour Rolemaster et Fantasy Hero. Peut être utilisé pour tout JdR d'épopée fantastique. Développe un "background" de campagne.
Particularités : présentation très générale. Inclus les précédentes productions des Loremasters : Vog Mur, The Iron Wind, The Cloudlords of Tanara.

"Journey to the Magic Isle" et "Quellbourne, Land of the Silver Mist" sont deux livrets d'aventures pour Shadow World. Le premier décrit l'Ile Magique, principal lieu d'étude de la magie sur Kulthea ; il est utile dans le cadre d'une campagne, moins dans celui d'un scénario, sauf à haut niveau. Le second décrit la région de Jaiman ; il inclue plusieurs aventures et offre l'opportunité de nombreux scénarios ; bon background.
Sont aussi parus : "Demons of the burning night", "Tales of the Loremasters" et "The Orgillion Horror".

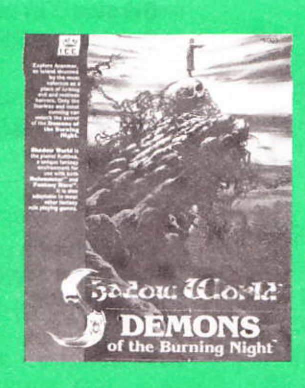
"... La région est considérée comme dangereuse. Les Krals de Trelkinaark effectuent régulièrement des raids pour s'emparer d'esclaves et de richesses. Les Trolls du Haut Kaldsfang sont un danger constant pour les voyageurs et les adorateurs de la déesse Arachnide représentent une menace sournoise. Les îles de Shaaljin et Galtoth sont habitées par des ordres monastiques radicalement opposés. Le premier est dédié à la paix et la sérénité alors que l'autre est agressif et destructeur..."

"... Mon expédition pour *Quellbourne*, la Cité Déchue, faillit m'être fatale. L'attaque du Tergon lors de l'escalade d'approche aurait pu être dévastatrice et seules les vibrations engendrées par son approche me permirent d'utiliser pleinement mes pouvoirs psychiques. La cité en ruines m'offrit ensuite de nombreux éléments, dont beaucoup magiques, qui, une fois analysés, permettront peut-être de mieux comprendre la nature même de l'Essence de cette planète..."

"... Ma mission est maintenant accomplie, mais je me porte à nouveau volontaire pour toute exploration approfondie de cette planète fabuleuse. Mes conclusions indiquent, cependant, que tant que le mystère des Seigneurs d'Orhan ne sera pas résolu, il est dangereux d'inclure cette planète dans le programme de contact actif de l'Imperium."

Extrait du rapport confidentiel d'exploration du capitaine Relis Charishaang du Service Impérial des Contacts Directs









scenario

Cry havoc-siege

mantes-la-jolie.





Le 7 avril 1364, Bertrand du Guesclin reprenait la ville de Mantes aux Anglais en bloquant le pont levis avec une charrette de soldats déguisés en vignerons...

Ce scénario permet de reconstituer cette bataille. Il est prévu pour quatre joueurs, mais peut très facilement être joué à deux. Il se déroule sur la carte : "la cité médiévale fortifiée".

LES FRANCO-BRETONS

Groupe 1

- Chevaliers à cheval : RICHARD (dans le rôle de Du Guesclin), ROLAND (dans le rôle de Clisson), JACQUES, ROGER, ALAIN, GILBERT.

Groupe 2

- Sergent : MARTIN
- Hallebardiers : HUBERT, GEOFFREY
- Archer (court) : MATHIAS
- Vougiers : GUY, TYBALT
- La charrette et le cheval de trait.

Groupe 3

- Chevaliers à cheval : GASTON, THOMAS, HUGUES
- Vougiers : ROBIN, JEAN
- Arbalétriers : ROLAND, GASTON
- Piquiers : CRISPIN, AKI

LES REBELLES

Groupe 1

- Paysans : GAM, GILLES, GOBIN, IVOR
- Piquiers : WAT, MORDRED

Groupe 2

- Paysans ; RADULT, WULF, WILL'M
- Hallebardier : NAYMES

Groupe 3

- Paysans : DAVIS, ROGER, CEDRIC
- Archer (court) : ENGUERRAND

Groupe 4

- Archer (court) : CHRETIEN
- Piquiers : BERTIN, STORI
- Arbalétriers : JACOPA, JACQUES

LES ANGLAIS

Groupe 1

- Hallebardiers : WATKIN, BORS, TOM

Groupe 2

- Piquiers : BEN, MARK
- Vougiers : REES, CLIFF

Groupe 3

- Archers (long) : GWYN, DYLAN

Groupe 4

- Sergent : TYLER
- Piquiers : ARNOLD, HAYDEN, PERKIN

Groupe 5

- Chevaliers à pied : LACY, CONRAD, CLUGNEY, CLARENCE

Groupe 6

- Chevaliers à pied : PETER, WULFRIC, MORTIMER
- Sergent : A'WOOD
- Archer (long) : OWEN

Groupe 7

- Chevaliers à pied : GUNTER , PIERS, WILLIAM
- Archer (court) : BOWER
- Arbalétrier : EMLYN

LES COLLABORATEURS

Groupe 1

- Marchand : LEOPOLD dans le rôle de l'évèque félon

- Ingénieur : BALDIC dans le rôle du bourreau
- Arbalétrier : GILES
- Hallebardiers : EVANS, BEN, OTTO

✱ Groupe 2
- Paysans : MATHEW, SMITHS, MORRIS, SALTER, JASPER

✱ Groupe 3
- Vougiers : GODRIC, SHAWN
- Sergent : MORGEN
- Piquiers : BRENDAN, HAL, ODO, BRYN
- Archer long : MYRLIN

✱ Groupe 4

- Chevaliers à pied : JOHN, JAMES
- Hallebardiers : FURSA, WINKEN
- Arbalétrier : CODEMAR

LES POSITIONS DE DEPART

☐ Les franco-bretons
- Le groupe 1 entre au tour 1 par le bord de la carte qui fait *face à la porte des pélerins* (B1 & B2).
- Le groupe 2 est placé dans la charrette qui bloque le pont-levis de la porte des pélerins : 5 hommes sont dans la charrette (maximum : trois par case), et un autre est à l'intérieur de la ville, à côté du cheval de trait.
- Le groupe 3 entre au tour 1 par le bord de la carte situé en face de la porte montferrat (C2).

☐ Les rebelles
- Le groupe 1 se place dans l'écurie
- Le groupe 2 est caché dans une des deux maisons qui font face à la porte montferrat.
- Le groupe 3 est placé autour de la fontaine (à moins de deux cases).
- Le groupe 4 est placé dans une maison au hazard (sauf cele contenant déjà des Anglais ou des collaborateurs) : pour chaque maison, tirer 1d10 : 1 : le groupe est dans la maison, sinon essayer ailleurs (jusqu'à ce que le dé fasse 1).

☐ Les Anglais
- Le groupe 1 se repose à la taverne (maison de 12 cases sur la carte A2 / B1).
- Le groupe 2 monte la garde à la porte de la Dame Noire (deux en bas, et deux sur les remparts au-dessus de la porte).
- Le groupe 3 est posté dans la grande Tour.
- Le groupe 4 monte la garde à la porte Montferrat (deux sur les remparts et deux au niveau du sol, à deux cases au plus de la porte).
- Le groupe 5 discute autour du puits dans la cour du château.
- Le groupe 6 est placé dans la tour du château (un chevalier et le sergent sont en haut du donjon, les autres dans la grande salle qui est au niveau 5).
- Le groupe 7 se promène sur le chemin de ronde situé "sous" la Grande Tour (face aux cotés D1 & D2), à au moins 4 cases de la tour.

☐ Les collaborateurs
- Le groupe 1 discute avec les anglais du groupe 7 (placement dans les mêmes conditions)
- Le groupe 2 est placé dans la maison de la carte B2 / C1 et qui a un palmier situé devant l'entrée.
- Le groupe 3 est placé sur les remparts qui font face au côté C1 et à 5 cases au plus de l'escalier du centre.
- Le groupe 4 monte la garde devant une porte des pélerins : les 2 hallebardiers sont placés à deux cases de la porte, les trois autres hommes se reposent dans la maison située juste en face de la porte.

DEBUT DE L'ACTION
- Les anglais et leurs amis se placent en premier, les français ensuite.
- A quatre joueurs le français joue en premier, puis les traitres, puis les rebelles et enfin les anglais.
- A deux joueurs, les français (et rebelles) jouent en premier, puis les anglais et les traitres.

REGLES SPECIALES
- La ville est entourée d'un fossé (toutes les cases accolées à la muraille), le pont-levis de la porte des pélerins est bloqué, celui de la porte Montferrat peut être relevé : le mécanisme se situe sur la case qui contient le "at" de Montferrat.
- *Le pont-levis du château est vieux : il ne se relève plus.*
- Du guesclin est un héros : il peut "éviter" trois projectiles pendant toute la partie, il attaque à "+1" au dé (seul ou avec d'autres).



- L'écurie contient environ une dizaine de chevaux (il est inutile de mettre les pions, sauf si un personnage a besoin d'un cheval).

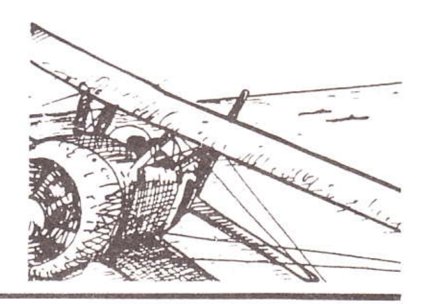
CONDITIONS DE VICTOIRE
La partie se joue en un nombre illimité de tours, si l'anglais s'enferme dans le château, la partie est arrêtée (la porte du donjon est infranchissable une fois fermée). On considère alors que l'anglais le contrôle, mais tous les hommes situés à l'extérieur se rendent.

☐ Le Français gagne
- 5 pts par chevalier ennemi tué
- 3 pts pour chaque chevalier ennemi bléssé
- 3 pts par ennemi tué
- 2 par bléssé
- 10 pts pour la capture de l'évêque (il se rend uniquement aux chevaliers).
- 10 pts pour la mort du bourreau.
- 50 pts pour contrôler la ville (sans le donjon).
- 50 pts pour contrôler le donjon.
- 4 pts pour chaque anglais qui se rend.

☐ L'anglais gagne
- 5 pts pour chaque chevalier Français tué
- 3 par bléssé
- 20 pts pour la mort de Du Guesclin.
- 3 pts par Français tué
- 2 pts par bléssé.
- 60 pts pour le contrôle de la ville.
- 50 pts pour le contrôle du donjon.
- 7 pts par homme sorti de la carte par le bord C2.

Nicolas Le Preux

comment apprendre a jouer a a.s.l sans devenir fou...





Oui, c'est possible !

Nombreux sont les fans de *Squad Leader* qui se sont jetés sur *Advanced Squad Leader*, attirés par la présentation du produit et les opportunités qu'il offre au niveau de la simulation tactique. Malheureusement, après s'être heurtés aux quelques 110 pages de règles (plus une cinquantaine de pages de règles optionnelles dans *Yanks* et *West of Alamein*) nombre d'entre eux ont tout simplement abandonné l'espoir d'y jouer un jour. J'ai personnellement rencontré moult personnes qui ont avoué, sous le sceau du secret, posséder le jeu et ne pas y jouer. Eh bien, que l'on se rassure : on peut apprendre à jouer à ASL en s'amusant et y prendre plaisir, voici comment...

LA LOI DU MOINDRE EFFORT

Etant paresseux par nature, je ne suis pas de ceux qui lisent 100 pages de règles au petit déjeuner pour se mettre en train. Aussi des règles d'ASL j'ai tout d'abord tiré la substantifique moêlle. Le livret de règles de base (par ailleurs assez clair et très bien illustré) se décompose en 4 parties : A : infanterie, B : terrain, C: canons, D : véhicules.

Pour commencer à jouer, on n'a besoin ni de canons ni de véhicules. On les introduira plus tard, lorsqu'on sera à l'aise avec les règles de base et voilà 40 pages d'économisées. Reste 70 pages dans les sections A et B.

Commencons par l'infanterie. Le livret de règles commence malheureusement par un paragraphe aride et assez mystérieux : A.14 "attaques collatérales". Laissez tomber, cela ne sert que quand on utilise les sections C et D ; continuons l'élagage.

- 2.7 "Overlays" : à éviter car vous n'allez pas en utiliser tout de suite.
- 5.132 à 5.4 : Ne sert qu'avec la section D.
- 7.307 à 7.309, 9.6 à 9.61, 11.5 à 12, 21.2 à 21.22, 22.34, 22.612, 23.5 : idem.
- 12 : vous pouvez, dans un premier temps, jouer sans camouflage. Quand vous aurez bien maitrisé le reste du système vous y reviendrez.
- 13: j'ai joué plus de 200 parties d'ASL et je n'ai rencontré de cavalerie que deux fois. Laissez tomber ces règles, vous les lirez lorsque vous ressentirez l'irrésistible envie d'utiliser des chevaux.
- 14 : le 'sniper' est un événement aléatoire, il n'y a donc pas de réelle tactique pour son utilisation optimale et on peut très bien s'en passer dans un premier temps.
- 16 : cette règle est optionnelle. A ce jour je ne l'utilise pas et le jeu n'en souffre pas. Pourquoi se fatiguer à la lire ?
- 20 : dans un premier temps, jouez sans faire de prisonniers cela vous évitera bien des soucis. Cela ne nuit pas au jeu .

Petit à petit on a ainsi éliminé environ dix pages de règles. Il vous faut donc lire 30 pages pour commencer à jouer. Mais sur ces 30 pages, les squad leaderistes se rendront vite compte qu'il y a moult notions qu'ils connaissent déjà, ce qui facilite l'apprentissage.

"Et le terrain ?", me direz-vous. Si vous avez déjà joué à *Squad Leader*, vous connaissez les divers types de terrain que vous êtes susceptible de rencontrer. Ne vous cassez pas la tête, jouez avec les anciennes règles dans un premier temps. De toute façon les effets du terrain ont peu changé.

Donc, pour assimiler les 30 premières pages de règles, jouez un grand nombre de petits scénarios (les premiers scénarios de *Beyond Valor*, certains scénarios parus dans GRAAL et vous vous sentirez à l'aise avec le système de jeu (notamment le tir défensif, les cadences de tir, les différents types de mouvement, les feux résiduels, les embuscades etc). Assimilez progressivement : A.12 (camouflage), A.14 (sniper), A.20 (prisonniers).

B. (Terrain) : cette section s'assimile très vite car elle fait appel à beaucoup de notions déjà connues.

C. (Canons) : dans un premier temps évitez le paragraphe 1 (artillerie hors carte), 7 (tir anti-véhicule), 12 et 13 (armes spéciales), cela vous fera 7 pages de moins à assimiler.

D. Eh oui, on arrive à la dernière ligne droite, les véhicules. Il vous faudra fournir un dernier effort et assimiler toutes les règles que vous aviez évité jusque là parce qu'elles traitaient justement de véhicules. Mais si vous en êtes arrivé là c'est que vous avez compris la philosophie du système et que vous avez été envouté par le système de jeu qui offre les parties les plus passionnantes que l'on peut imaginer en terme de wargame. Et c'est sans effort que vous maîtriserez ces dernières pages qui feront de vous un Advanced squad leaderiste.

Durant les premières lectures, vous allez vous heurter à des MMC passant des PAATC pour CC un HD OT BU UK AFV ou subissant un FF puis un LLTC alors qu'ils faisaient du FFNAM pour placer une DC. Pas de panique ! le livret de règles utilise une foule d'abréviations qui sont expliquées dans l'index. Ayez-le à portée de main pour les premières lectures. Au début c'est énervant, mais, au bout d'un certain temps, vous vous y habituerez et vous vous rendrez compte que c'est pratique (si, si...).

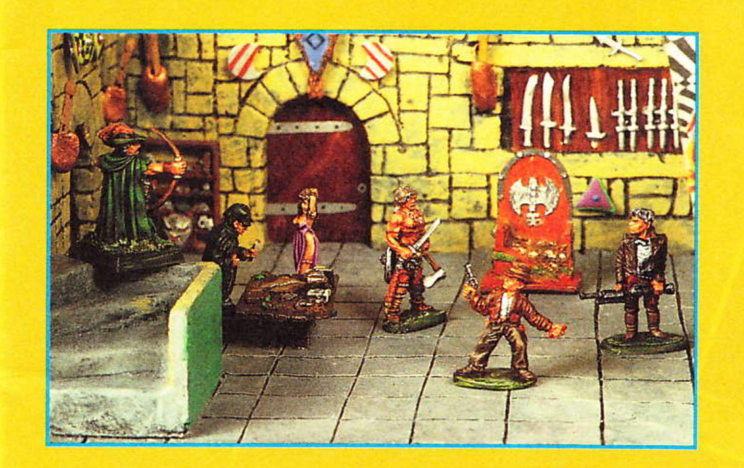
Alors, sortez vos règles des cartons poussiéreux ou vous les avez reléguées et au travail. Le capitaine Praxa vous attend pour occuper Stalingrad... □

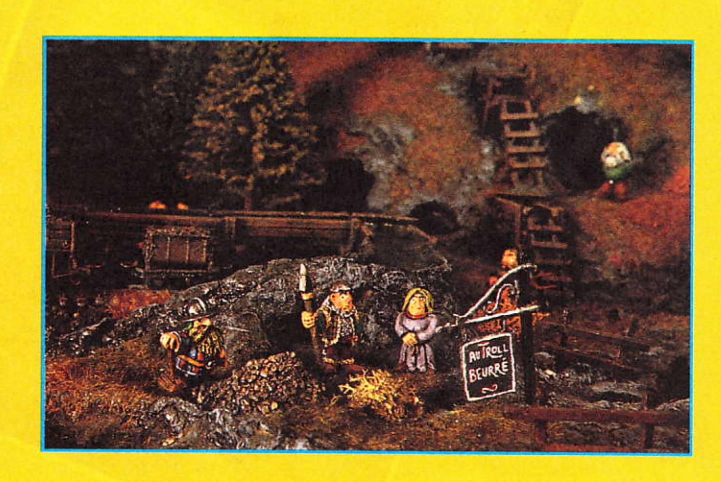
Omar Jeddaoui



Rêve de plomb

Best of Rêve de Plomb : Rêve de Plomb c'est, en 16 numéros, le choc des photos et le poids du plomb... Beauté des décors, impact des figurines, de nombreuses photos sont restées inexploitées. En voici quelques unes, qui sont comme un instantané des jeux de rôles : toutes les époques, tous les styles confondus, une fête de l'imaginaire.

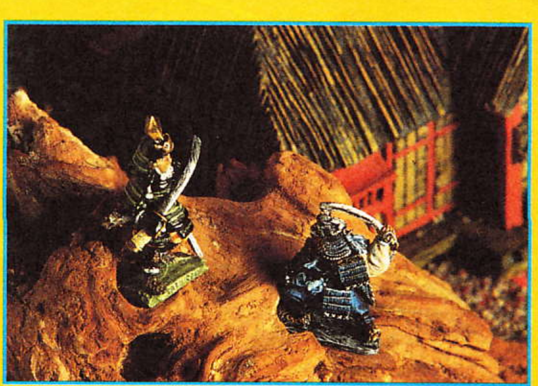













Vive l'Empereur !
AUERSTAEDT 1806
Vive l'Empereur !
AUERSTAEDT
1806
Vive l'Empereur !
Nombre de joueurs : 2
Difficulté : moyenne
Durée de la partie : 3 heures
Vive l'Empereur ! est une nouvelle collection de jeux de simulation dotée de règles standards, applicables à toutes nouvelles extensions.
Le premier tome de cette collection,"AUERSTAEDT",vous plongera au coeur de l'année 1806, et vous permettra, à l'aide d'une carte en couleur, de revivre sur le terrain, à l'échelle d'un régiment, les affrontements riches en rebondissements, de cette journée du 14 octobre.
(Tome 2 : HANAU 1813 - parution décembre 89.)
Création française
Auteur : Didier Rouy
Cercle de Stratégie

LES MUTANTS DANS MARVEL

Novices de Marvel Super-Héros, apprenez que le monde de Spécial Strange ou autres Titans n'est pas peuplé que de héros gentils et bons et d'affreux laids et méchants. Cette vision des choses est quelque peu dépassée !

Depuis plusieurs années, le monde de Marvel a évolué avec l'apparition de groupes de super-héros aux caractères étranges : ils sont haïs et rejetés, ils font peur aux foules, ils sont associaux. Ces fléaux sont les mutants.

Comment peut-on jouer ces êtres "ni bons ni méchants" dans la structure des règles ultra manichéennes de Marvel Super-Héros?

Premier point, il semble nécessaire de jouer des personnages mutants déjà existants (cf Spécial Strange, etc) et ce, de manière à ne pas trop sortir du contexte donné, des règles qui sont relativement restrictives. Les personnages jouables peuvent être issus de la liste (incomplète) suivante : *X-Men, Nouveaux Mutants, Facteur-X, Starjammers,* etc. Les personnages non joueurs peuvent être le *Club des Damnés, la Freedom Force, les Maraudeurs, Nemrod,* etc.

Pour échapper au dualisme (bon / mauvais) des règles, un contexte de jeu différent est nécessaire, autrement dit des scénarii différents de ce que Marvel TSR vous propose. Les X-Men n'iront pas se battre contre des voleurs, le ramasseur de poubelles s'appelle l'Araignée. Une excellente connaissance du monde dans lequel évoluent les mutants est nécessaire, nous vous conseillons donc, futurs maîtres des mutants, les lectures suivantes : *Spécial Strange, Titans, Spidey* et les albums en relation avec les mutants (voir bibliographie).

Au niveau des règles, plusieurs modifications doivent être effectuées. La table de karma des règles de base est particulièrement injouable pour les mutants, d'où celle que nous vous proposons plus loin. La popularité : le mutant par son côté ultra-marginal possède une popularité des plus lamentables. Par exemple, une apparition en costume sur la cinquième avenue provoquera une belle émeute.

Les mutants, pour être bien joués, doivent être considérés commes des parias qui survivent, qui luttent pour un monde où les humains et eux puissent vivre en paix et ce, même si leurs espoirs de voir cette utopie se réaliser se font de plus en plus minces. Le jeu TSR Marvel Super-Héros a complètement occulté ces "héros" qui sont pourtant l'épine dorsale des éditions Lug, la principale maison à traduire les Marvel Comics en France. Le but est donc de gommer en partie le manichéisme outré du jeu afin d'y introduire plus de nuances, par l'intermédiaire de personnages porteurs d'une certaine ambiguité (comme Serval).



De plus, abondance de biens ne nuit point, nous vous proposons aussi une nouvelle table de dommages ainsi qu'un tableau des maladresses en combat (vous savez, quand le vilain rate le sup'-héros et démolit de son poing puissant la cheminée derrière).

BIBLIOGRAPHIE
(non exhaustive et en français)

Etranges X-Men : du Spécial Strange n° 6 aux numéros actuels (tous les deux mois) ; plus albums "les Etranges X-Men", 14 numéros parus.

Nouveaux Mutants : Titans n° 59 à 85 ; n° 96 à numéro actuel (tous les mois) ; plus album Top BD n° 4 "les Nouveaux Mutants".

Facteur-X : Spidey n° 88 à numéro actuel (tous les mois) ; plus Strange n° 227 et 228 "la résurrection de Jean Grey".

Division Alpha : Strange n° 179 au numéro actuel (tous les mois).

Divers : Récit Complet Marvel n° 1, 4, 7, 10, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20 ; Strange n° 226 bis "les origines de Serval".

TABLE DE KARMA POUR MUTANTS

ACTION	KARMA
Empêcher un crime violent (ou crime tour court)	20/15
Empêcher un vol	5/10
Empêcher le lynchage d'un mutant	30/15
Empêcher un complot national	30/20
Empêcher une conspiration anti-mutant	40/10
Empêcher une invasion extra-terrestre	40/10
Détruire une base de sentinelle	30/20
Affronter une équipe (ou un) mauvais mutant	10/20
Affronter les forces de l'ordre	0
Faire une apparition publique en uniforme	-1/-30
Meurtre	selon le perso, de 0 à -40
Victoire en public	0/-5
Défaite en public	0/-10
Destruction de biens	0/-10
Ne pas s'entraîner en salle des dangers	0/-30
Reconstruire la Xavier's school	+1
Bien interpréter son personnage	+10
Mal interpréter son personnage	-20





EXPLICATIONS TABLE DE KARMA

Les crimes violents : les mutants, malgré leur relatif détachement des problèmes humains, ont tendance à lutter contre le crime violent même s'ils sont (généralement) peu confrontés à ce gence de problèmes

Empêcher le lynchage d'un mutant : plus la peur des mutants augmente, plus les héros X-Men et consorts sont confrontés à ce genre de sauvetage où il leur arrive souvent d'arriver trop tard...

Empêcher un complot national ou international : Les mutants laissent généralement cette tâche à des groupes tels que les vengeurs ou les FF, sauf quand un groupe de mauvais mutants (pourtant assez proche d'eux, comme le prouvent les transfuges) tente de menacer la sécurité du pays ou de la terre.

Empêcher une conspiration anti-mutants : la notion de conspiration anti-mutant va du projet gouvernemental à l'action de l'illuminé qui se prend pour une réincarnation de Dieu.

Détruire une base de sentinelle : les sentinelles sont des robots tueurs de mutants dont la construction est parfois subventionnée par le gouvernement.

Affronter une équipe (ou un) mauvant mutant : les adversaires les plus fréquents des mutants sont leurs "frères génétiques" qui combattent leurs propres intérêts en méprisant généralement la vie des humains et en semant la pagaille.

Affronter les forces de l'ordre : les forces de l'ordre, laquais du gouvernement, ne font pas (ou peu) la différence entre super-vilains et mutants, même si ceux-ci prennent des gants avec eux.

Faire une apparition publique en uniforme : entraîne des pertes de points de Karma, car la peur des mutants entraîne la chute de la popularité (déjà faible) de l'équipe.

Meurtre : certains mutants font tout pour éviter la mort (Tornade), d'autres n'hésitent pas à tuer (Serval), le meneur jugera si la baisse des points de Karma est nécessaire vu la mentalité du héros.

La table des maladresses : nous avons pris comme base de la maladresse : 5%, le 1% représentant un échec particulièrement critique aux conséquences spéciales. Cette table est modulable suivant les particularités de la situation, type d'adversaire, lieu du combat, etc.
La table des dommages : Par rapport à l'arme utilisée et au type d'action offensive, nous vous proposons un tableau des dommages dont les dés à tirer sont issus de la table 4 des armes (p. 14 du livre des combats) et selon la réussite du fait (vert, jaune, rouge).

TABLE DE MALADRESSES

Talents -%	Bagarre	Tailler / Trancher	Tirer / Lancer	Esquiver
05 - 02	L'adversaire voit son talent d'attaque décalé d'une colonne sur la droite.	L'adversaire voit son talent d'attaque décalé d'une colonne sur la droite.	L'arme s'enraye ou se casse (lancer) sauf armes > 75.	Le personnage tombe, son adversaire gagne l'initiative au round suivant.
01	L'adversaire voit son talent d'attaque décalé de deux colonnes à droite et a l'initiative au round suivant.	L'adversaire voit son talent d'attaque décalé de deux colonnes à droite et à l'initiative au round suivant.	L'arme s'enraye ou se casse (lancer), le personnage tombe.	L'adversaire gagne l'initiative et voit son talent d'attaque décalé de deux colonnes à droite.

Talents - %	Ceinturer	Se libérer	Charger
05 - 02	Le personnage rate, tombe et perd l'initiative au round suivant.	Décaler d'une colonne à gauche pour la tentative suivante.	Charge ratée : l'adversaire voit son talent d'attaque décalé d'une colonne vers la droite.
01	Le personnage tombe, perd l'initiative au round suivant et son adversaire voit son talent d'attaque décalé de deux colonnes à droite.	Décaler de deux colonnes sur la gauche pour la tentative suivante.	Le personnage tombe donc perd l'initiative, l'adversaire voit son talent d'attaque décalé d'une colonne à droite.



DOMMAGES DES DIFFERENTES ACTIONS OFFENSIVES

Corps à corps		Agilité	Force		Endurance	
Bagarre	Tailler et trancher	Tirer et Lancer	Ceinturer	Saisir	Charger	A colorier !
Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	Manqué	
Totalité à tirer	Totalité tirer	Manqué*	Manqué*	Manqué*	Totalité tirer	Fait vert
1/2 du max et 1/2 à tirer	Totalité maximale	Totalité à tirer	Totalité à tirer	Attraper	1/2 du max et 1/2 à tirer	Fait jaune
Totalité maximale	Tué ou tranché**	1/2 du max et 1/2 à tirer	1/2 du max et 1/2 à tirer	Briser	Totalité maximale	Fait rouge

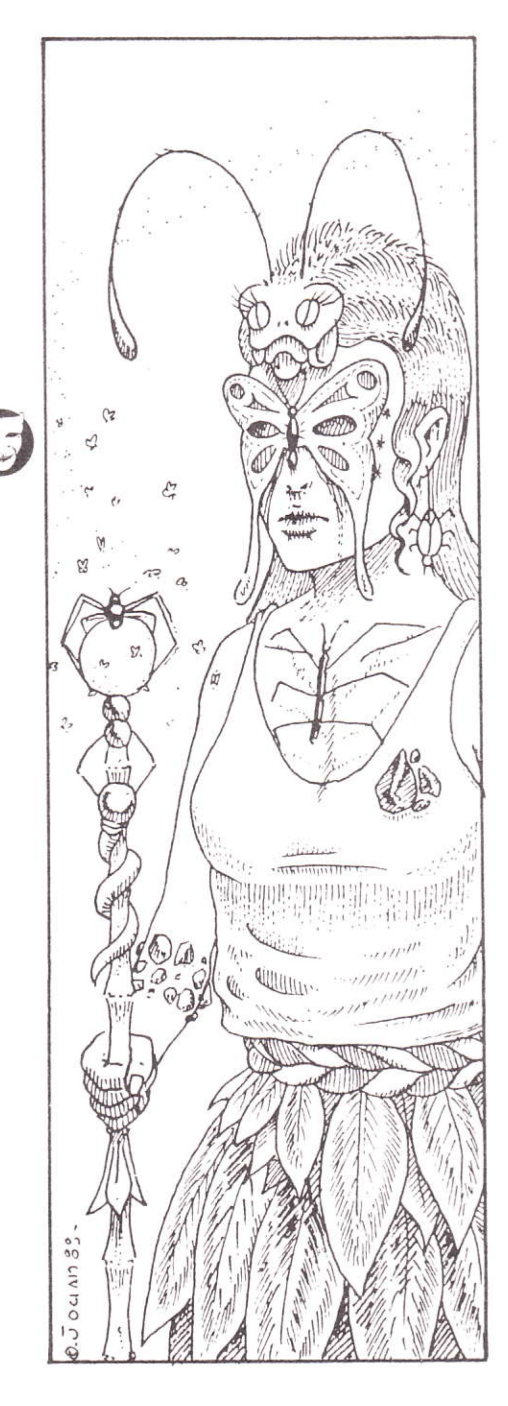
* : Pour la prochaine tentative, décaler d'une colonne vers la droite.
** : Pour trancher, faire correction des colonnes en fonction des deux matériaux en rapport.
Dés de dommages : Le nombre en est indiqué par la valeur de la force corrigé du rapport entre deux matériaux en contact.
Etourdissement : Dès qu'un personnage prend plus d'un tiers de sa vitalité en dommages, il subit une blessure majeure qui se traduit par l'étourdissement. La durée de ce dernier est de 1d10 rounds.

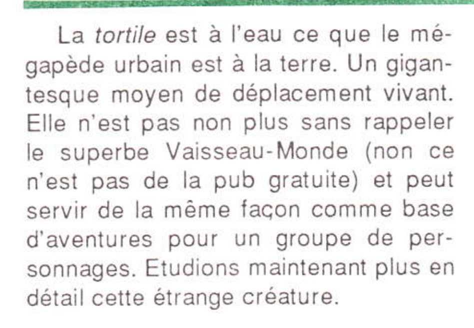
scenario

ANIMONDE

l'ile de la tortue

Don't start complaining now
The damage is done and you know how
Don't make a fuss you're not so bad
If you don't want to look so sad
Don't drink the water
It's bad for you
Roger Glover





La *tortile* est à l'eau ce que le mégapède urbain est à la terre. Un gigantesque moyen de déplacement vivant. Elle n'est pas non plus sans rappeler le superbe Vaisseau-Monde (non ce n'est pas de la pub gratuite) et peut servir de la même façon comme base d'aventures pour un groupe de personnages. Etudions maintenant plus en détail cette étrange créature.

TORTILE

Lieu de vie : Eau douce ou salée
Fréquence : très rare.
Type : décomposeur.
Description : la tortile est une tortue de mer de taille énorme : 3 kilomètres de long, 2 kilomètres de large et 500 mètres de haut (dont seulement 200 mètres dépassent de l'eau). Sa bouche est munie de fanons qui lui permettent de récolter sa nourriture, sa peau est de couleur ocre et très épaisse (3 mètres). Sa carapace est quant à elle de couleur grise et encore plus épaisse (20 mètres). Sa durée de vie est indéterminée (personne ne se souvient d'en avoir vu mourir une).
Comportement : cet animal débonnaire passe son temps à se déplacer lentement (5 kilomètres par jour), en récoltant du plancton et des déchets divers. Elle plonge très rarement et seulement pour noyer les parasites qui pourraient la gêner.
Capture : le seul type de capture possible est la symbiose directe.
Utilisation : une fois en symbiose, la tortue peut accepter que les hommes construisent sur et dans sa carapace leurs logis. Ces bâtiments peuvent même posséder une cave (jusquà une profondeur de 15 mètres) Elle ne plonge évidemment plus et compte sur les humains pour la nettoyer des parasites qui pourraient occuper les recoins de sa carapace. Prix : 10000000eo.
FI : 30 (-)
Symbiose / Contrôle : -20 / +20
Rapidité : 1
Attaques : 40% (Mâchoire) / 20
Dommages : 20 D6 / +4
Esquive : impossible
Armure : 50
Déplacement : Voir ci-dessus
PV / SE / RES : 2000 / 500 / 300
Talents : DIS : 00 ; SAU : 00; REP : 15

La tortile de notre histoire porte le doux nom de Gertrude. Elle navigue depuis plus de 100 ans sur le Lac de Shog (celui dont les eaux sont aussi rouges que des cerises écrasées). Elle porte sur son dos une ville de 1000 habitants et sur sa tête, relié par un interminable pont de bois et de corde au dos, le palais du "conducteur" l'homme qui dirige la tortile et bien sûr, la destinée de toute la ville. Le scénario commence lorsque les joueurs se voient offrir un repas chez le "conducteur".

L'HISTOIRE JUSQU'A MAINTENANT

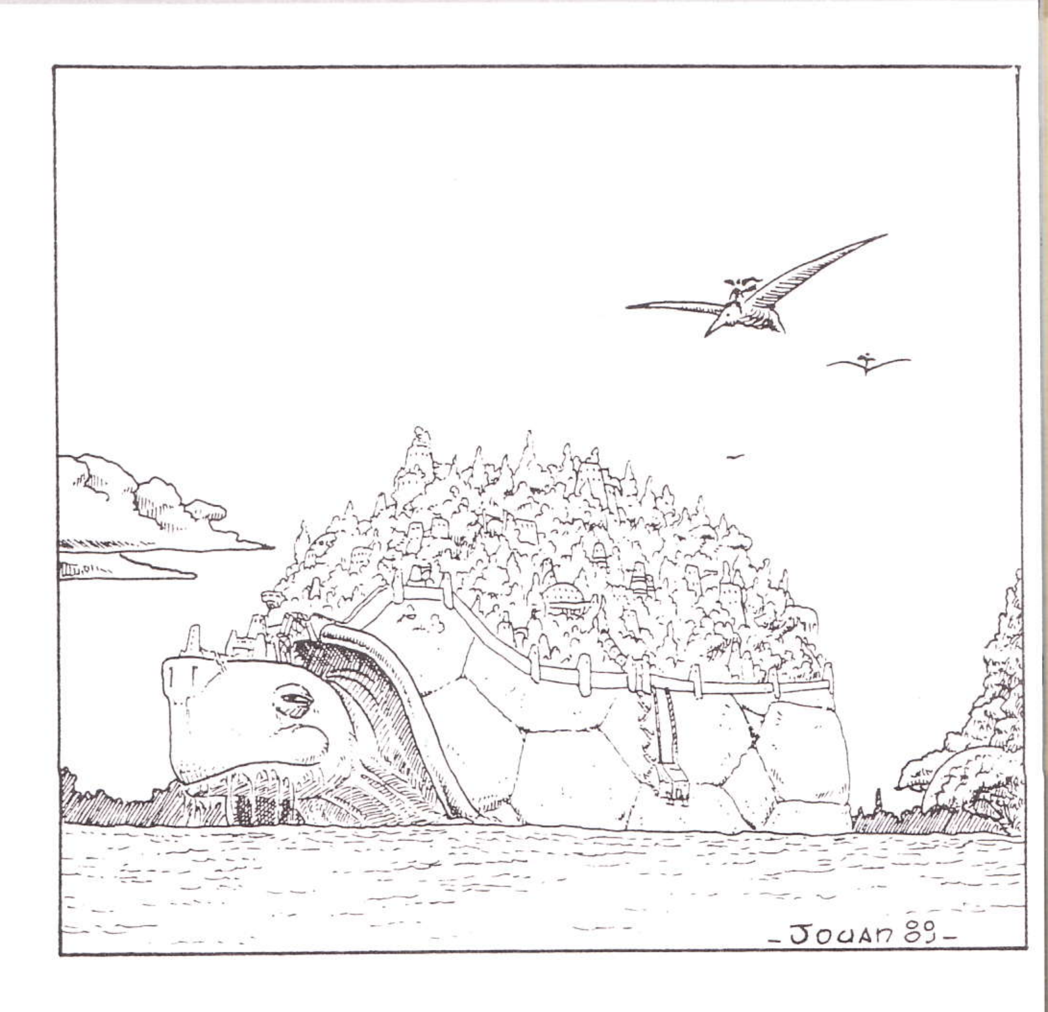
Le bouffon se comporte vraiment comme un gamin. Il est réputé pour ses caprices et ses colères. Le problème commence quand un de ces caprices risque de coûter la vie à plus de mille être humains. En effet, peu de temps avant l'arrivée des joueurs, le bouffon est venu sur Gertrude pour y trouver un peu de repos (et oui, ça lui arrive aussi). Grugé par de nombreuses personnes (aubergistes, marchands, etc) il n'a rien dit, mais c'est avec une terrible idée de vengeance qu'il a quitté avec précipitation cette ville. Il a donc décidé de la détruire... Et c'est ce plan que les joueurs devront déjouer.

Le bouffon, ivre de colère et de vengeance, a envoyé trois aventuriers à sa solde pour implanter dans la carapace de la tortue (à l'aide d'une créature spéciale) des germes de plantes irritantes. Si la plante pousse assez longtemps sans être détruite, la Tortile devra plonger pour les éliminer et ainsi atténuer la douleur. Cette plongée détruira bien sûr tous les bâtiments et provoquera la noyade des habitants. Le rôle des aventuriers est simplement de trouver les six plantes (deux plantées par chaque allié du bouffon) et de les détruire... Tout ceci en moins de douze heures, après lesquels la Tortile plongera.

INTRODUCTION POUR LES PERSONNAGES

Les personnages sont embauchés par le "conducteur" pour arrêter trois suspects. Ils sont mis rapidement au courant du problème et la tortile entre même en liaison télépathique avec eux. Elle leur signale les trois endroits ou elle a mal et leur communique aussi le temps qu'il leur reste avant qu'elle ne soit obligée de plonger (c'est-à-dire douze heures, je vous le rappelle). Les personnages seront payés 500eo chacun et s'ils échouent, risquent bien de mourir (s'ils fuient trop tard). A partir de maintenant, la tortile entrera en communication avec eux une fois par heure pour leur signaler la progression des plantes. C'est les trois adresses en poche que les personnages quittent le château du conducteur (situé sur la tête de l'animal) et commencent leurs investigations.

Note : le temps qu'il leur reste n'est pas 12 mais 10 heures (à cause d'une accélération des plantes vers la fin). La tortile leur signalera ce fait huit heures après le début de l'enquête.



SUSPECT NUMERO UN

L'édifice où se trouvent les deux première graines est facile à trouver : c'est une auberge. La mission commence très simplement : les graines sont dans la cave derrière une rangée de tonneaux. Une discussion rapide avec les lézabitures de la cave permettra de reconnaître un des clients comme le coupable. Il n'y a plus qu'à l'arrêter ce qui, avec la personnalité d'Alfred (c'est lui le premier suspect). ne sera pas très compliqué. Des joueurs astucieux pourront même trouver avec lui une aide précieuse pour la suite des événements.

SUSPECT NUMERO DEUX

L'édifice où se trouvent les deux graines suivantes est très difficile à découvrir car il n'existe pas. Elles sont plantées dans une sorte d'égout qui relie la boutique d'un tanneur au bord de la Tortile. C'est un conduit pas très grand (un mètre de diamètre) et assez repoussant : il est couvert d'une espèce de boue immonde et colorée. Il n'y a aucun danger dans ce couloir mais certains personnages (troubadours, nobles, dandies) auront peut-être du mal à y pénétrer. Le responsable de la pose des graines sera difficile à trouver puisqu'il ne s'occupe pas des plantes.



Une enquête rapide permettra de découvrir que Marc a été employé à la tannerie durant environ une semaine et qu'il est parti il y a environ sept jours. Munis de sa description, les personnages pourront le retrouver sans trop de problèmes. Il loge dans un hôtel proche du magasin et compte partir le jour même. Aux personnages de s'occuper de son cas...

SUSPECT NUMERO TROIS

Souza, le troisième larron de l'histoire, garde ses deux graines depuis une semaine. Elle ne quitte pas les lieux de la plantation et tuera toute personne qui tentera d'enrayer les plans du bouffon. Les graines sont plantées dans la cave de l'hôtel où elle loge. Le bâtiment ne sera pas difficile à trouver d'autant plus que Souza risque, dans son empressement à venir à leur rencontre dès qu'ils toucheront au but, d'oublier les notions élémentaires de la discrétion. Le combat peut sembler inévitable, mais la fuite est toujours possible.

LE GRAIN DE SABLE, LES MANTES ET LES GRAINES DU DESTIN

Pour bien diriger ce scénario, le maître de jeu ne devra pas oublier de tenir compte de la mante tueuse qui est lancée à la poursuite des personnages et aux délais qui fondent comme neige au soleil vers la fin (ils n'ont en fait que dix heures pour détruire les six graines). La destruction des graines se fera par le feu (dans les six premières heures) ou en tirant simplement dessus (la septième heure et les suivantes, ainsi que celles dans le conduit "suspect n°2"). Le jet à réussir est un jet de force (+1 par personne au dessus de 2) à un niveau de difficulté égal à (heures restant avant la plongée). Un essai possible toutes les cinq minutes.

QUELQUES TRUCS POUR ANIMER UNE PARTIE

Le temps : la limite fixée par le développement des pousses oblige les joueurs à agir vite et doit les tenir en haleine. Il ne faut pas les laisser discuter trop longtemps et, dès qu'ils se lancent sur une piste quelconque, il est très facile de leur faire peur en laissant tomber quelques phrases du type "Si vous continuez comme ça, vous n'aurez jamais fini à temps" ou bien encore "Et si c'est une fausse piste ?'

La mante tueuse : la mante qui suit les joueurs doit permettre au maître de jeu de faire flipper les joueurs. Si l'un d'entre eux est un tant soit peu "bastonneur" il est conseillé de la laisser dans l'ombre (pour ne pas rompre le charme de la vilaine-créature-qui-poursuit-les-personnages) et de ne la faire intervenir qu'avec sa propriétaire (Souza).

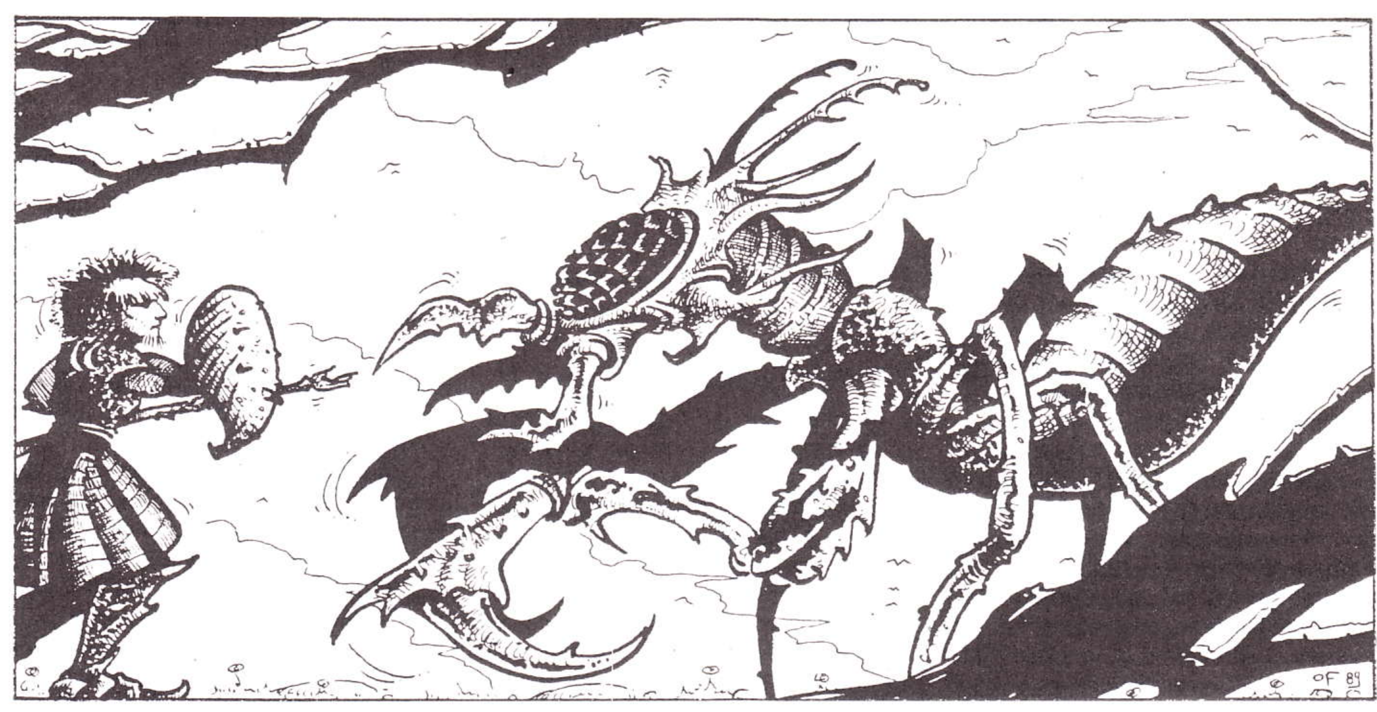
Les fausses pistes : le maître de jeu pourra inventer toutes sortes de fausses pistes au cas où les joueurs avanceraient un peu vite dans le scénario. Quelques idées vous sont proposées ci-dessous :

D6	Piste
1	Marc aborde les joueurs et leur signale les agissements étranges d'individus.
2	Un malade mental leur donne des tas d'indices bidons et pleins de double-sens.
3	Arthur, le chef de la milice, leur donne un mauvais plan pour trouver une des graines.
4	Un gamin dit savoir ce qu'ils cherchent.
5	Une petite bestiole (argh ou hamster) souhaite les aider et ne fait que des bêtises.
6	Le bouffon envoie un quatrième larron pour brouiller les pistes.

Aucune de ces pistes ne peut résister longtemps à une investigation sérieuse mais le temps pressant, le jugement des joueurs peut s'émousser et laisser place à une naiveté bien sympathique.

Option "destroy" : en utilisant la piste 6 ci-dessus, le maître de jeu peut faire intervenir directement le Bouffon. Je vais donc profiter de cette occasion pour vous donner quelques conseils pour l'intervention d'un perso célèbre (et en particulier le bouffon) dans une aventure :

- Ne le laissez pas intervenir physiquement sur les personnages. Il doit toujours rester, même relativement, dans l'ombre.
- Ne prenez pas de risques inconsidérés en l'utilisant (il ne doit pas être tué), il doit rester hors de portée des armes à distance et bien sûr de celle des armes de contact. S'il doit éliminer les personnages il le fera par personne interposée.
- Préparez-lui toujours un moyen de fuir ou un éventuel chantage pour faire hésiter les personnages.
- N'hésitez pas à le faire discuter avec les personnages (ils en seront très fiers, même dans le cas d'un ennemi), mais jamais familièrement. Il est de toute façon plus puissant que les personnages, le sait et le fait savoir.



PLONGEE IMMEDIATE

Si les personnages échouent, la Tortile commencera à plonger après les dix heures prévues. Le spectacle sera apocalyptique et causera la même perte de PI qu'un charnier (voir sur l'écran d'Animonde). La ville sera entièrement submergée vingt minutes après le début de la plongée. Les personnages auront quelques chances de s'en sortir (tout de même !) à moins qu'ils aient été vraiment trop nuls, auquel cas il vaut peut-être mieux les noyer... Pour ajouter du piment (hum) à la situation, inventez un moyen de fuite (bateau, aigle géant) qui permettra à chaque personnage d'emmener un PNJ de son choix, ouvrant ainsi des possibilités de scénarios pour la suite, ou plus simplement le début d'une idylle.



LES PROTAGONISTES DU SCENARIO

Tout bon scénario d'Animonde accorde beaucoup d'importance aux personnages qui en forment l'intrigue et aux raisons qui les ont poussés à être là où il sont et en train de faire ce qu'ils font (clair non ?).

LE CONDUCTEUR

Sexe : masculin	Origine : eau salée	Caste : Gardien
Force : 9	Rapidité : 5	Précision: 4
Perception: 7	Endurance : 6	Agilité : 6
Beauté: 5	Gaieté : 2	Aura : 10
Volonté: 1	Age : 67	
PV : 21	SE : 9	Contrôle max : 12
Paix intérieure : 21	Moral : 5	Apparence : 4
FI: 1	Niv.Social : 5	
Symbiose :120	Contrôle : 110	Séduction : 20
Communication : 80	Repérage :75	Discrétion : 65
Saut : 50	Tir : 55	Lancer : 70
Combat : 90	Premiers soins : 85	Résistance :75

Talents spéciaux : Spécialisation et tir rapide en coup de tête (+4 tranches), mensonge et détournement de contrôle (65%).
Matériel : toge en tissus, tortile et sandales.
Histoire : le conducteur, que l'on appelle aussi "maitre lumière" est un gardien de choc. Il est très triste de ce qui arrive à sa créature et ne dédaignera pas donner un coup de main aux personnages s'ils en ont besoin. Cest un patron pas très riche mais tout à fait prêt à soutenir ses employés, surtout dans cette mission qui met directement en cause la survie de sa ville.

ALFRED SOUSSIE

Sexe: masculin	Origine : ville	Caste : troubadour
Force : 5	Rapidité : 6	Précision : 6
Perception : 4	Endurance : 3	Agilité : 4
Beauté : 7	Gaieté : 5	Aura : 8
Volonté : 4	Age : 21	
PV : 10	SE : 2	Contrôle max : 6
Paix intérieure : 65	Moral: 1	Apparence : 8
FI : 2	Niveau social: 0	
symbiose: 60	Contrôle : 75	séduction: 75
communication : 85	Repérage: 65	discrétion: 85
saut : 50	Tir: 50	lancer: 50
combat : 45	Premiers soins: 60	résistance: 45

Talents spéciaux : Flatterie (35%).
Matériel : percodur, vêtements en tissus, 28ea, 2 bracelets en ailes de phalène (AP+4) et chapeau en cuir.
Histoire : Premier employé du bouffon, Alfred est un être bien sympathique. Il ne se rend pas du tout compte de ce qu'il est en train de faire et les personnages ne devront pas avoir beaucoup de mal à lui faire changer d'avis. Il les aidera même si un personnage féminin lui fait quelques promesses. Pas de problème donc avec ce premier suspect.

MARC TORLIAC

Sexe : masculin	origine : Forêt temp.	caste: chasseur
Force : 5	rapidité : 9	précision : 5
perception : 8	endurance : 9	agilité : 9
beauté : 6	gaieté: 8	aura : 7
volonté: 5	Age : 26	
PV : 38	SE : 10	Contrôle max : 9
Paix intérieure : 45	moral : 4	apparence : 3
FI: 1	Niv Social: 0	
Symbiose : 95	contrôle : 70	Séduction : 70
communication: 60	repérage : 75	Discrétion : 85
saut: 95	tir: 90	Lancer : 50
combat : 70	premiers soins: 85	Résistance : 80

Talents spéciaux : Pistage (+52%)
Défaut : Schizophrène (tueur psychopathe).
Matériel : percodur, arbaguèpe (AP-1), serparc et trois serpents (AP-3), 10eo et vêtement en cuir (avec chitine souple au bas ventre, à l'abdomen et au thorax).
Histoire : d'un naturel timide et réservé, Marc sera surement très difficile à trouver. Une fois cela fait, il faudra le décider à changer de camp et les personnages y arriveront sans problème. Le hic (car il y a un hic) c'est que Marc est schizophrène et devient, de temps en temps, un vrai fou meurtrier. Heureusement, dans un tel cas, ses animaux refusent de le servir et ses actions offensives seront donc tout naturellement diminuées.

SOUZA

sexe : Féminin	origine : prairie	caste : chevalier
Force : 7	Rapidité : 10	Précision : 7
perception :6	Endurance: 5	agilité : 9
Beauté :8	Gaieté : 4	Aura : 3
Volonté :6	Age: 31	
PV : 24	SE : 6	contrôle max : 4
Paix intérieure: 25	Moral :15	apparence : 25
FI: 8	niv.Social : 1	
Symbiose : 45	Contrôle : 45	Séduction : 55
Communication : 35	Repérage : 60	Discrétion : 55
Saut :80	Tir : 65	Lancer : 70
Combat : 80	Premiers soins : 45	Résistance : 65

Talents spéciaux : Esquive, escalade et tir rapide en darzar.
Défaut : Acrophobe (PI)
Matériel : combinaison en chitine urticante (AP-18), darzar (AP-3) 2 mantes tueuses, percodur et patte de mante (AP-3).
Histoire : lieutenant du Duc Testaly (voir l'Arc-en-Ciel des Ténèbres), de la grande ville d'Harrax, Souza a été embauchée provisoirement par le Bouffon pour placer, elle aussi, 2 plantes et surveiller les deux autres personnages. Chacune de ses mantes suivra donc un personnages et le tuera (ou essayera) s'il trahit Souza ; quant à elle, elle luttera jusqu'à la mort (ou plutôt jusqu'à la fuite) mais ne changera de côté sous aucun prétexte.

PERCODUR

Lieu de vie : caverne.
Fréquence : rare
Type : Décomposeur.
Description : Cette créature ressemble à une grosse sangsue blindée, de couleur grise et d'environ 1m20. Elle peut s'allonger jusqu'à 2 mètres et se rétrécir jusqu'à 90 centimètres. Elle a un diamètre compris entre 20 et 40 centimètres selon sa longueur.
Comportement : le Percodur se nourrit de boue et de terre meuble. Il peut malgré tout creuser la pierre et bien entendu la carapace d'une Tortile. Il vit environ 4 ans.
Capture : le chasseur doit pouvoir creuser rapidement pour trouver le Percodur et l'attraper d'un geste rapide (RA "difficile"). En cas d'échec l'animal est tout de même attrapé mais peut attaquer la main du chasseur (si ce dernier lâche, à cause d'une perte de points de vie trop importante, le Percodur, ce dernier retourne sous terre définitivement).
Utilisation : Une fois dressé, le Percodur sert surtout pour les sculpteurs sur pierre ou ceux qui créent des habitations dans des bloc de pierre. Dans ce scénario, ils servent à creuser un puits suffisant pour y placer les graines. Il peut être utilisé pour attaquer une créature vivante mais ne le fera que sur ordre et seulement si

un jet de contrôle "très difficile" est réussi (il est un peu pacifiste sur les bords).
FI: 4(-)
Symbiose/contrôle : -10/-20
Rapidité : 5
Attaques : 60% (morsure) /12
Dommages : 3D6/+3
Esquive : 20%/6
Armure :6
Déplacement : 2 (0.5 sous terre)
PV/SE/RES : 24/6/80
Talents : DIS : 80 SAU : 20 REP : 05

ARTHUR, LE CHEF DE LA MILICE

Sexe : masculin	Origine ville	Caste : chasseur
Force : 6	Rapidité : 3	précision : 6
perception : 10	Endurance : 5	Agilité : 6
Beauté : 5	Gaieté : 5	Aura : 4
Volonté : 4	Age : 27	
PV : 22	SE : 5	Contrôle max: 7
Paix intérieure : 10	Moral : 4	Apparence: 0
FI: 0	Niveau social : 0	
Symbiose: 70	Contrôle: 40	Séduction: 70
Communication: 45	Repérage: 70	Discrétion: 70
Saut: 60	Tir: 80	Lancer : 60
Combat: 60	Premiers soins: 70	Résistance: 45

Talents spéciaux : camouflage (-35%) et pistage(+30%).
Défaut : paranoiaque.
Matériel : Fleurherbe (AP-1), serparc (AP-1), bottes en cuir, pantalon en tissu, chemise tissu léger et 10eo.
Histoire : D'un naturel suspicieux, Arthur cherchera le plus possible à gêner les personnages durant leur investigation. Il doit être utilisé pour mettre un peu d'humour dans l'enquête et rendre la vie encore un peu plus dure pour les personnages, s'il en était encore besoin.

LES GARDES DE LA VILLE

Sexe : M ou F	Origine : eau douce	Caste : soldat
Force : 5	Rapidité : 6	Précision : 6
Perception: 6	Endurance: 6	Agilité : 4
Beauté : 6	Gaieté : 5	Aura : 3
Volonté : 2	Age : 20 à 24	
PV :28	SE: 7	contrôle max: 4
paix intérieure : 45	Moral: 4	Apparence: 4
FI :1	Niveau social: 0	
symbiose : 45	contrôle : 55	Séduction : 60
communication : 45	Repérage : 55	Discrétion: 60
saut : 50	Tir : 60	Lancer : 55
combat : 60	Premiers soins : 45	Résistance: 6+5

Talents spéciaux : spécialisation en fleurherbe (+2 tranches).
Matériel : vêtements et protections en cuir, darzar (AP-3) et fleurherbe (AP-1).
Histoire : plus mal équipés que leur patron (c'est dire) et bien moins malins, les gardes de la ville ne seront qu'une nuisance pour les aventuriers mais pourront quand même les aider, si cela tourne mal et si le conducteur décide d'intervenir. Ils sont environ une centaine sur toute la ville.

AUTRES HABITANTS DE LA VILLE

Sexe : M ou F	origine : eau douce	Caste : variable
Force : 6	Rapidité: 5	Précision : 5
Perception : 5	Endurance: 7	Agilité: 5
Beauté: 4	Gaieté: 5	Aura: 5
Volonté: 3	Age: 0 à 50	
PV: 28	SE: 7	contrôle max: 5
paix intérieure: 50	Moral: 3	apparence: 2
FI: 0	Niveau social: 0	
Symbiose: 50	contrôle : 45	Séduction : 50
Communication : 45	repérage: 50	Discrétion: 55
saut : 55	tir: 50	Lancer : 55
combat: 60	Premiers soins: 65	Résistance : 50

Talents spéciaux : variés et divers.
Matériel : Divers et variés.
Niveaux de relation : 50% des habitants ont "conducteur+1" et 25% ont "Arthur-1".
Histoire : les habitants de Gertrude sont d'un naturel craintifs et calmes, à part peut-être les marchands qui sont assez voleurs (comme tous les marchands en général). Ils n'aideront pas les personnages dans leurs investigations, mais ne les gêneront pas non plus. Il estiment assez le conducteur mais méprisent Arthur qu'ils appelent, en général, "la fouine". □

Croc


WHOG SHROG
LE JEU DE RÔLE
Un nom qui claque au vent
de la destruction,
comme un étendard funeste...
MAC'Graffiti 45 75 71 55
SIROZ
PRODUCTIONS
43 87 43 02



LES TOURNOIS

L'ORIGINE DE LA CHEVALERIE

A la fin de la période des grandes invasions, au moment où s'ébauchent les bases de l'organisation de la société féodale, les champs de bataille sont dominés par les cavaliers. Très peu d'états étant capables d'entretenir une armée disciplinée et régulière, les maitres du pouvoir s'entourent d'une élite *restreinte de combattants professionnels* qui les aident à défendre le pays et à maintenir la paix.

Le tournoi est un événement important de la société médiévale que celle-ci soit ou non fantastique. C'est l'un des rites de la chevalerie et il tire donc sa signification et son sens de l'origine historique et du système de valeur des chevaliers. Il ne sera en conséquence pas inutile de les détailler avant d'aborder l'organisation et le déroulement d'un Tournoi pour proposer ensuite des systèmes de simulation.
Enfin, le Tournoi est aussi un spectacle, un prétexte de rassemblement, de rencontres et d'intrigues ; ainsi toutes les festivités entourant les combats fournissent un décor trés utile aux scénarios de jeux de rôle.

Ces auxiliaires militaires sont des spécialistes dotés d'un armement complet et dont la pièce maitresse est le cheval. L'infanterie, la piétaille, ne peuvent contrer leur force d'impact dûe à leur armement lourd et leur rapidité d'action dûe au cheval. Cet état de fait aura deux conséquences au fil du Moyen-Age : d'une part seuls les chevaliers auront le monopole de l'action efficace et d'autre part les combattants à pied, exception faite de certains corps spéciaux équipés d'armes de jet, seront de moins en moins des professionnels jusqu'à n'être plus que simplement levés parmi les paysans pour les campagnes militaires.

Les cavaliers, de ce fait, formeront une caste d'élite de la société dont le seul but est la maîtrise des armes. Ils deviendront ainsi, peu à peu, des chevaliers. Ils seront au début sous la dépendance économique stricte des puissants et n'auront pas de possessions hormis leur équipement de guerre. La chevalerie ne se confondra avec la noblesse que lorsque, pour service rendu, les chevaliers obtiendront des terres de manière héréditaire. Mais avant d'être véritablement nobles, les chevaliers forment une aristocratie pour deux raisons : ils sont rétribués alors que les autres membres de la société (serfs, paysans, commerçants ou bourgeois) payent des taxes. Et de plus, le fait d'être reconnu comme un membre de la caste implique de respecter un code de conduite spécifique. C'est ce code de conduite et la spécificité militaire du chevalier qui donneront naissance aux tournois.

L'ORGANISATION ET LE DEROULEMENT DES TOURNOIS

Les Tournois évoluèrent en même temps que la société médiévale. On se limitera donc à décrire les différents aspects de cet événement tout en donnant quelques conseils afin que les maitres de jeu puissent les adapter à l'ambiance ou au degré de civilisation de leurs scénarios ou de leurs campagnes. En effet, le Tournoi n'est, au début de son évolution, qu'un simulacre de bataille et il sera avant de disparaitre un ballet très bien orchestré ressemblant à un aimable sport mondain. Mais, à toutes les époques, il fut toujours dangereux et même meurtrier. En France, par exemple, on abandonna les Tournois à la suite de l'accident fatal du Roi Henri II qui reçut un éclat de bois dans le front au travers de la visière de son heaume, éclat provenant de la lance que son adversaire venait de briser sur son royal bouclier.

Les premiers Tournois sont donc motivés par la nécessité pour les chevaliers de prouver leurs "prouesses" mais ils sont aussi l'occasion de tester dans des conditions proches de la réalité de la bataille, les manoeuvres de groupe et leur cohésion.

En effet, deux groupes de combattants placés chacun à un bout d'un champ se jettent l'un sur l'autre en chargeant joyeusement. L'assaut frontal dégénère en une furieuse mêlée où le but est de frapper le plus fort possible sur les membres de l'équipe adverse pour les faire mettre pied ou cul à terre. Le combat ne se poursuit pas au sol et tout participant ayant vidé les étriers est éliminé après avoir réussi si possible à ne pas être piétiné par les chevaux de ceux qui restent en course!

Très vite, les règles deviennent plus sophistiquées. Le champ devient une étendue de terre battue délimitée par des palissades : la lice. Des chefs ou des champions sont désignés pour mener chaque équipe au combat. Les armes employées sont rendues moins dangereuses : ou utilise des épées sans pointe et sans tranchant, des masses en bois ou des massettes. Les lances ont à la place de la pointe de métal une boule de bois. Plus tard, les Tournois comporteront, en plus des combats de groupes, des combats singuliers qu'on appelle des joutes. D'ailleurs, du point de vue du vocabulaire médiéval, le mot Tournoi ne désigne jamais autre chose qu'un combat de groupe tandis que le mot joute reste reservé aux luttes à un contre un.

Les joutes les plus prisées se déroulent à cheval et à la lance, les montures s'élançant de part et d'autre d'une palissade délimitant leur course. Chacun des adversaires vise le bouclier (ou écu) qui souvent, dans le bas Moyen-Age, est spécialement incurvé pour mieux bloquer le coup de lance. En conséquence, celles-ci se brisent souvent et le jeu consiste plus à rester assis sur son cheval qu'à réussir à toucher ! Des joutes nous est resté en français l'expression : "rompre des lances".



Il faut préciser ici, pour les inconditionnels des films hollywoodiens, que les joutes à pied sont rares et tiennent plus de la démonstration que d'un corps à corps sauvage. Cependant, au fil du temps, le chevalier est devenu un noble et seuls désormais les fils de la Noblesse sont admis dans la chevalerie. De ce fait, les qualités individuelles prennent le pas sur la cohésion du groupe de bataille et le déroulement des Tournois suit cette évolution.

Ainsi, les mêlées trouvent de moins en moins de partisans, au contraire des joutes singulières qui bientôt constituent l'essentiel du spectacle. De même il devient presque aussi important pour un combattant d'apparaitre dans des armures magnifiques, donc de faire preuve de largesse, que d'être le plus fort au combat ! D'arborer le signe d'une noble dame par courtoisie que de briller dans la lice.

Evolution logique, les Tournois et les joutes sont alors remplacés par les carrousels où les seigneurs ne se battent plus mais font exécuter à leurs chevaux des cabrioles !

COMMENT SIMULER UNE JOUTE

Etant donné qu'il existe une multitude de jeux se situant dans un environnement médiéval fantastique, il se-

les valeurs du chevalier



Le code de valeur de la Chevalerie est la source d'un comportement que tout chevalier doit adopter pour être reconnu membre de la caste. Ce n'est que tardivement, quand les chevaliers possèderont des fiefs, que ce code de conduite sera, par amalgame, celui de la noblesse. On doit faire preuve, donc, de quatre qualités principales :

La Loyauté : elle implique la notion de service, de devoir. Un chevalier sert son prince sans faillir. Mais la loyauté signifie aussi que le combat se déroule sans idée de ruse, sans subterfuge ou felonie.

La Largesse : est le mépris de tout profit économique. Le chevalier possède certes mais il ne fait pas fructifier ses biens et dépense sans compter ou détruit allègrement. Il est improductif !

La courtoisie : s'exerce vis à vis des dames. Le chevalier tempère sa nature rude et éventuellement protège et sert les personnes du sexe faible.

La Prouesse : est la bravoure et le mépris du danger mais aussi le fait pour le chevalier de montrer en public sa parfaite maîtrise technique du combat à cheval qui justifie son statut privilégié.

Car, en dehors des campagnes militaires, c'est lors des Tournois que le chevalier fait preuve de son excellence dans les qualités décrites ci-dessus.



rait ridicule de proposer un système monolitique. Il semble plus utile de mettre en lumière quelques principes simples facilement adaptables à tous JdR.

La joute, où seuls deux cavaliers s'affrontent, est la plus simple à simuler. Le paramètre principal est ici l'équitation. Tout PJ ou PNJ n'étant pas, de par sa classe ou sa profession, un cavalier devra maîtriser l'allure de son cheval, car viser un adversaire avec une lance tout en tenant un bouclier implique que le personnage doive diriger un cheval au galop de charge avec ses seules jambes. Dans ces conditions seuls les spécialistes (cavaliers ou paladins de *AD&D*, chevaliers de *Pendragon*) sont capables de maintenir leur monture sur une ligne droite qui soit parallèle et en même temps le plus proche possible de la barrière qui sépare la course des deux adversaires.

En conséquence tout non-spécialiste doit réussir un jet d'équitation pour sa charge. Si ce jet est raté, le cavalier ne maîtrise pas parfaitement son cheval et le MJ lui appliquera un malus sur sa tentative de toucher.

Les deux jouteurs visent en Tournoi le bouclier de leur adversaire. Tout jet de dés pour toucher aura pour résultat un impact sur l'écu. Chaque cavalier touché doit réussir un jet d'équitation. Ce jet devra être augmenté d'un fort bonus qui est dû à la forme particulière des selles de tournoi qui calent l'homme sur le dos de sa monture. Si le jet d'équitation est raté, le jouteur vide les étriers, subit les dégâts dus à une chute et est éliminé.

Si le jet pour toucher est raté, un deuxième jet de dés pour toucher est effectué. Si ce deuxième lancer est réussi, ou considère que la lance a touché l'homme au lieu du bouclier et la victime reçoit la moitié des dégats normaux de l'arme et doit réussir un jet d'équitation augmenté d'un bonus de 50% de sa compétence. Ceci est dû au fait que la pointe des lances est remplacée en Tournoi par une boule qui glisse souvent sur l'armure.

Enfin, dans le cas où les deux adversaires touchent et réussissent tous deux leur jet d'équitation, il existe pour chaque lance 50% de chances de rupture. Si une lance se brise, on tire de nouveau un pourcentage. Si celui-ci est supérieur à 94%, un éclat de bois touche l'adversaire au travers de son armure. Un tel accident n'est pas rare et de plus parfaitement susceptible d'occire le plus protégé des chevaliers à cause de la violence du choc. Donc l'éclat inflige à la victime des dégâts égaux à ceux d'un coup d'épée longue et toutes les règles de coup critique sont aplicables si le système de jeu employé le prévoit.

LA SIMULATION D'UNE MELEE

Comme nous l'avons vu, deux groupes se combattent après un assaut frontal. Les participants doivent donc d'abord diriger leurs chevaux puis savoir encaisser et donner des coups d'armes dites "courtoises".

De même que pour la joute, seuls les personnages n'étant pas des spécialistes doivent réussir un jet d'équitation pour mener leur cheval conformément à leurs souhaits. Un échec signifie que, dans la cohue et les clameurs, soit le cheval se cabre (01/10%), soit tente de sortir le plus vite possible de la mêlée (11/20%), soit enfin se dirige dans une direction aléatoire (21/00%) déterminée par le jet d'1d8 sur une rose des vents. De toutes les manières, celui qui monte le cheval risque de se trouver en position délicate.

On utilise les règles de combat normales afin de déterminer les coups reçus et donnés mais étant donné que les armes sont censées être non-dangereuses il faut modifier le système des blessures. Ainsi tout coup reçu aura deux conséquences. D'une part la victime ne comptabilise que 25% des points reçus en points de vie. Ces points sont de plus léthaux et de même nature que ceux reçus lors d'un combat à poings nus. Cependant la totalité des points sont comptés à part, comme points de fatique ou de choc... Lorsque la totalité de ces points de fatigue est égale ou supérieure au total des points de vie du personnage, celui-ci doit réussir un jet d'équitation ou tomber à terre à chaque nouveau coup. Une fois à terre, il doit réussir un ou plusieurs jets de dextérité ou d'agilité pour échapper aux chevaux de ceux qui combattent encore. Les dégâts dûs à la chute sont bien sûr comptabilisés normalement.

En mêlée, les accidents sont également fréquents. Pour simuler cet état de fait, on considère que tout coup frappé de manière critique (20 pour AD&D) inflige non seulement des dégâts en points de fatigue, mais aussi les dégâts normaux. Ceux-ci, à cause de la spécifité des armes de Tournois, sont considérés comme équivalents à ceux d'une masse.

MAGIE ET FELONIE EN TOURNOI

Nous avons vu qu'une des qualités primordiales du chevalier, sinon sa qualité la plus importante est "la Prouesse". Elle impose au chevalier de prouver en public, en Tournoi donc, sa valeur de combattant, ses qualités de technicien spécialiste du combat équestre. En conséquence, si la magie est ou peut être considérée comme un moyen logique pour éliminer l'ennemi en bataille ou lors d'une guerre, elle est proscrite totalement en Tournoi. Car seule la valeur du combattant compte. Toute aide magique est considérée comme indigne d'un chevalier et comme une felonie, une ruse contraire aux principes de "Loyauté" et de "Courtoisie".

Aucune arme ne peut être magique. Aucun personnage n'acceptera de modifier l'essence d'une épée magique pour en éliminer le pointu et les tranchants. Toutes les armes sont

d'ailleurs soigneusement vérifiées avant le Tournoi ou même fournies par les organisateurs.

Dans un contexte historique, les tranchants et les pointus seront vérifiés ainsi que la bonne tenue de la boule de bois au bout de la lance ou l'absence de métaux dans les masses. Dans un contexte médiéval fantastique, des magiciens, seront certainement présents pour détecter toute magie et toute rune, même sur les armures. Un participant qui tenterait quand même d'utiliser la magie serait mis au bans de la chevalerie s'il était découvert. Si de plus, il a provoqué des blessures graves ou même une mort, son forfait provoquerait un jugement et une condamnation sévères. Un autre type de felonie ou de triche est envisageable. Un combattant peut vouloir délibérément toucher l'homme au lieu du bouclier lors d'une joute ou essayer de tuer lors d'une mêlée. Naturellement cette intention doit être secrètement annoncée au Maitre de jeu qui jugera des pourcentages qui devront s'appliquer en fonction tant du niveau d'expérience ou de combat des adversaires du personnage et des combattants spectateurs. L'usage veut que si un tel acte est soupconné, il y ait débat public et contradictoire entre les témoins suite à une accusation publique devant le seigneur du lieu qui devient le juge du litige. Le chef d'inculpation est : tentative d'homicide aggravée de forfaiture. La sentence : la mort par pendaison comme un vil manant.

QUEL TYPE DE TOURNOI ET QUELQUES CONSEILS D'ORGANISATION

La mêlée est un genre de Tournoi plus violent que la joute. Dans un pays morcelé en petits fiefs aux mains de "seigneurs de la guerre" règnant sur un chateau, les Tournois les plus archaiques se déroulent dans un simple champs.

Dans un royaume policé, les Tournois sont des événements programmés à dates fixes qui coincident avec des fêtes religieuses ou des foires. De plus les mêlées sont exceptionnelles, on préfère le ballet bien réglé des joutes.

Pour que les différents types de Tournoi cadrent avec l'ambiance de la campagne de chaque Maître de Jeu, il suffit d'adapter le mode de combat au degré de civilisation. Ainsi, dans la capitale qui compte par exemple plus de 100.000 habitants, le roi organisera des joutes qui dureront trois à quatre jours, les combats se faisant par éliminations successives. Mais, bien plus au nord, aux marches barbares du royaume, un baron local se limitera à une journée de mêlées avec la participation des chevaliers de sa garnison et de ses voisins.

Cependant il n'est pas inutile de préciser aux joueurs quelques principes évidents de comportement. Dans le cadre d'une mêlée, chaque camp est dirigé par des champions ou des chefs. De même qu'en bataille, les ordres de ces leaders sont impératifs et les manoeuvres à exécuter pour vaincre le groupe adverse suivent des plans préétablis. Au coeur du combat il peut être tentant pour un jeune ambitieux et fougueux de vouloir mettre à mal le champion adverse, mais les hommes du groupe protègeront comme en bataille leur leader. De fait, si la tentative réussit, elle apportera au bénéficiaire des louanges teintées de



suspicion (dites-moi Baron, quel est ce jeune ambitieux ?). Si la tentative échoue (bien essayé mon garçon...) le chevalier risque de se voir coller sur le dos une étiquette peu confortable de présomptueux. N'oubliez pas que les chevaliers ne sont rien d'autre que des militaires. Dans l'armée on respecte son rang et la discipline. Un jeune coq fraichement adoubé ne va pas provoquer un connétable...

Dans le cas des joutes, l'usage veut que les jeunes, les sans-grades en décousent entre eux. Les jouteurs de renom et les seigneurs ayant quelque notoriété de part leur fortune ou leur puissance, n'entrent en lice que lorsqu'il ne reste face à eux que les meilleurs. Il peut même arriver que deux séries de joutes soient organisées : la haute lice qui regroupe les puissants venant chronologiquement après la basse lice où les obscurs se sont étripés pour chauffer le public.



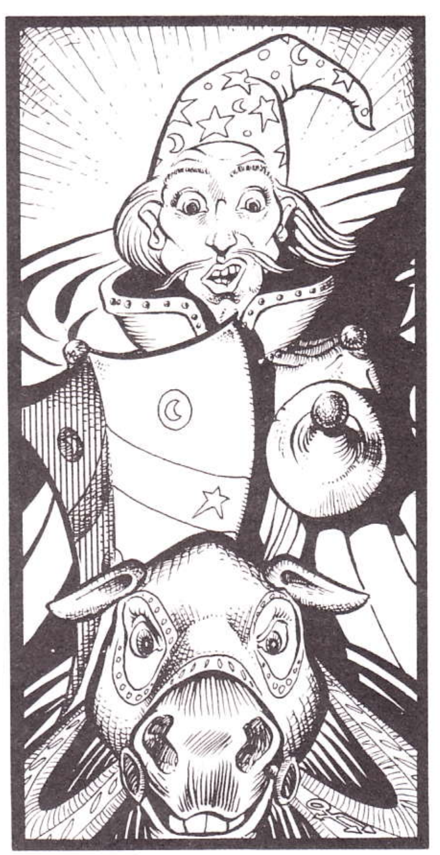
LE TOURNOI : UNE OCCASION DE MULTIPLES SCENARIOS

Les relations diplomatiques au moyen-âge vont à la vitesse des coursiers à cheval qui portent les messages. Ce n'est pas très rapide et beaucoup moins pratique que les discussions en tête à tête. Le Tournoi qui rassemble le banc et l'arrière-banc de tout ce qui compte dans la région, voire le pays, est une occasion de rencontre et d'échanges.

D'ailleurs chaque journée se termine autour d'un banquet où les chevaliers, n'ayant pas les scrupules des sportifs de notre époque avant une compétition, font étal de leur virile assurance à grands renforts de pichets d'hydromel. Autour des tables et durant les combats les chevaliers s'adonnent également à un "sport" qui devient de plus en plus privé au fil du Moyen-Age : "l'amour courtois". Nous en verrons l'importance plus bas.

Tout ceci permet d'alterner combats et jeu de rôle pur dans un microcosme où moult intrigues et alliances sont susceptibles de donner beaucoup de saveur à un scénario. De plus, les histoires et légendes chantées aux veillées par les troubadours ou narrées par les chevaliers peuvent constituer autant de pistes pour des aventures futures. A chaque MJ de bâtir et de profiter de cet environnement.

Au cours d'une campagne, on peut facilement planifier la participation des joueurs à un Tournoi, en tant que participants ou en tant que spectateurs (mettez une lance et un bouclier entre les mains d'un magicien, placez le tout sur un cheval et lancez cet équipage contre un cavalier...). Car les Tournois principaux et les plus renommés sont organisés à dates fixes par un seigneur puissant. Ils correspondent à des fêtes ou à des périodes chomées : jours suivant la moisson par exemple. N'oublions pas aussi les Tournois organisés "ad hoc" pour fêter un événement : couronnement, adoubement du fils d'un duc, mariage, fin d'une guerre victorieuse, etc.



LARGESSE ET AMOUR COURTOIS

De plus en plus, surtout à l'époque où les joutes deviennent plus prisées que les mêlées, le Tournoi devient une occasion de montrer sa richesse et sa puissance. Le chevalier, bien plus qu'à la guerre, y exhibe sa "largesse".

Les participants arborent des tenues de plus en plus richement ornées et flamboyantes. Sur les heaumes apparaissent des motif baroques : ainsi le chevalier dont les armoiries comportent une licorne aura cet animal sculpté sur le sommet de son casque ! Les couleurs du blason ornent la jupe du cheval, le fanion de la lance. Bref, de combat viril, le Tournoi devient un carnaval multicolore.

La "largesse" pousse même les chevaliers à posséder un équipement et un cheval spécifiques aux Tournois qui est bien plus lourd que le harnachement de bataille. Bientôt les cavaliers, emprisonnés dans des armures ciselées comme des oeuvres d'art doivent être déposés à l'aide d'un palan et d'un treuil sur leur monture qui ressemble plus à un percheron picard qu'à un trotteur de Vincennes. Pour juger du résultat, rappelons-nous les chevaliers français à la bataille de Crécy durant la guerre de 100 ans. Mis à terre par le tir des archers anglais, nos preux chevaliers qui n'étaient pourtant qu'en armure de bataille, ne purent se relever et durent bêtement attendre la piétaille britannique qui vint les occire à terre, à coup de dague !

Parallèlement à la "largesse", les chevaliers en Tournoi se montrent "courtois" avec le sexe faible. Le principe de base est, nous l'avons vu, que le chevalier modère son tempérament rude vis à vis des dames. Il attire le regard des femmes par sa "largesse" puis tente en étant "courtois" de conquérir et de garder les faveurs de l'élue de son coeur. Pour cela, le combattant montre sa valeur et tent de réaliser des exploits. Ainsi souvent en Tournois, les combattants portent les couleurs de leur dame sous la forme d'un foulard, d'une écharpe qui orne le bras ou la lance. De même, il est évident que les dames en question ne raffolent pas de voir leurs écharpes dans la boue de la lice et qu'elles confient donc de préférence leur confiance à des chevaliers réputés ou à ceux qu'elles "ne haissent point".

Ce rituel est accentué par le fait que des "Reines du Tournoi" sont souvent désignées. Très belles dames, filles ou femme du seigneur du lieu, elles président les combats et les vainqueurs leur sont amenés en grande pompe pour recevoir leur récompense.

LE SPECTACLE, LES MANANTS

Même la mêlée la plus brutale et la plus archaique est en soi un spectacle. Tout le petit peuple des manants de la région y assiste ! Au début ce sont seulement les dames du château et le seigneur, s'il ne participe pas, qui observent les combats du haut des remparts. Ou dresse aussi souvent une grossière estrade sur un côté du champs. Lorsque la lice fait son apparition et que l'espace du Tournoi devient un champs clos, l'estrade se transforme en tribune équipée de gradins et d'un auvent. Avec les joutes et l'importance grandissante de la "largesse" le seigneur organisateur du

Tournoi veut également montrer sa magnificience. Les spectateurs sont donc invités à s'extasier sur les bannières multicolores, les couleurs chatoyantes des tribunes et des bannières délimitant les lices et la course des chevaux... Les trompettes ou les cors des heraults en riche livrée annoncent les différentes phases du Tournoi. Celui-ci devient un spectacle permanent et des concours d'adresse à cheval ou à l'arc sont organisés pour combler les temps morts.

Encouragez vos aventuriers qui ne peuvent ou ne désirent pas se frotter aux chevaliers à participer à des concours de tir à l'arc, des démonstrations de lutte à pied, etc. On peut même concevoir des concours de magie ! Nous conseillons pour cela que le règlement de ce type de démonstration soit de montrer à la foule un sort aussi spectaculaire que possible tout en étant totalement inoffensif et gratuit. Expliquons-nous !

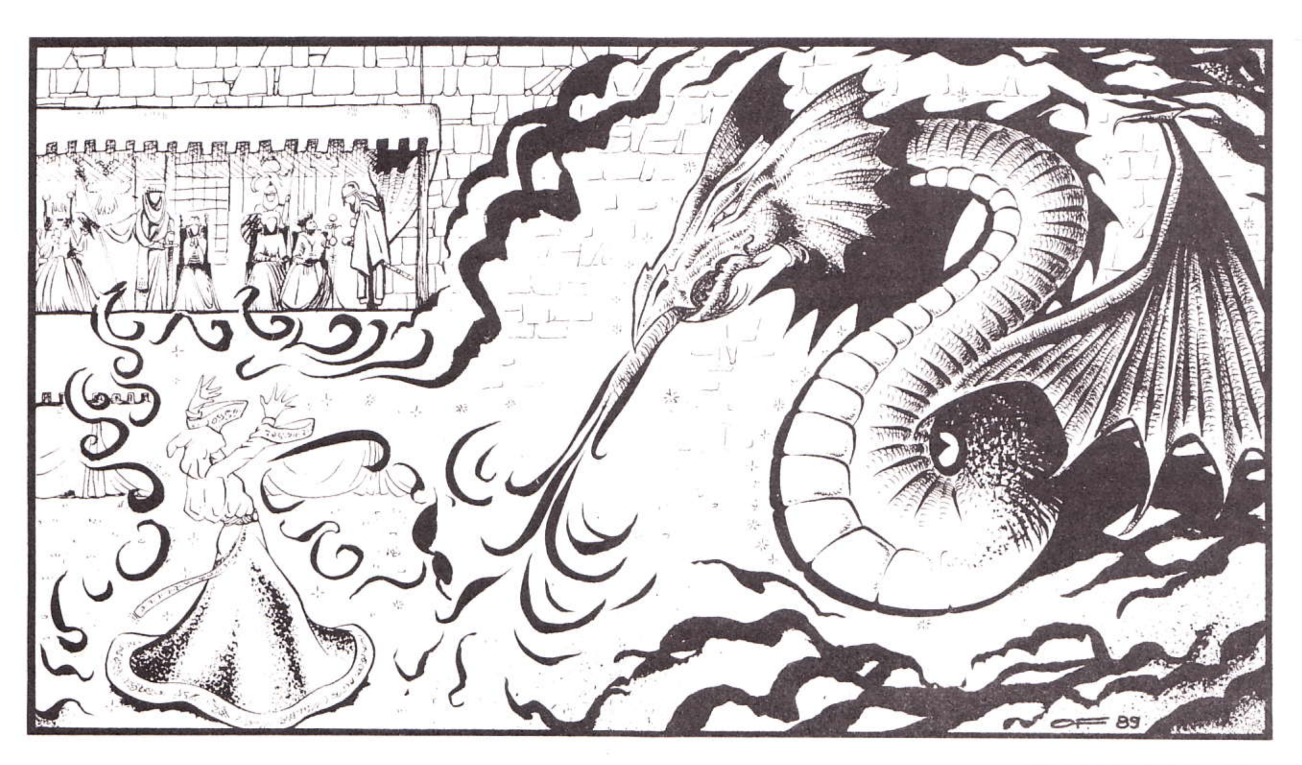
Un magicien, ou plus largement un lanceur de sort participant à une telle exhibition, peut avoir logiquement deux motivations contradictoires. D'une part, sa force, sa puissance provient du mystère qui entoure sa magie et de la peur qu'elle suscite. Un magicien ne voudra donc pas dévoiler en public des sorts offensifs puissants permettant à ses adversaires de le jauger. D'autre part, cet ermite, ce solitaire qu'est le magicien aime être craint donc aussi renommé et reconnu par ses pairs et les puissants. Il a également besoin de mécènes pour mener ses recherches cabalistiques. Donc en conséquence, il semble ridicule de lancer un sort de boule de feu ou de tremblement de terre dans ces concours. Par contre faire apparaitre une illusion de Dragon, faire discourir doctement un cheval ou même créer une pluie de fleurs merveilleuses, voilà comment créer une réputation !

Si on construit parfois des tribunes protégées pour les bourgeois, tout le bas-peuple se tient debout autour de la lice. C'est une masse grouillante et beuglante qui consomme moult nourriture et moult cervoise dans les échoppes ambulantes et qui est prompte à l'enthousiasme ou aux sifflets. Elle aime les actes de bravoure, le courage et souvent est même capable d'adopter l'un des chevaliers et de soutenir bruyamment ses prestations. Question ambiance, le succès est garanti si le MJ signale au joueur à l'armure noire qu'il est sifflé par 600 personnes !

Le spectacle est aussi dans les véritables villes de toile et de bois qui poussent subitement aux alentours du lieu du Tournoi. Les chevaliers suffisamment riches viennent souvent accompagnés de leurs écuyers, leurs palefreniers, leurs forgerons et plusieurs membres de leur famille ! Des artisans indépendants proposent aux chevaliers n'ayant pas leur propre personnel, d'effectuer les réparations nécessaires à l'usure du matériel. Toutes ces personnes installent leurs tentes et leurs échoppes pour plusieurs jours et constituent ainsi un camp aussi vaste que celui d'une armée en campagne ! De plus la population d'une ville où se déroule un Tournoi prestigieux s'accroit momentanément de manière aussi forte que celle de St Tropez en été ! Les commercants profitent d'un tel rassemblement de riches seigneurs et de manants pour vendre des armes précieuses, des étoffes, de l'équipement divers ou plus prosaiquement des articles d'artisanat ou de la nourriture !

Ainsi, en marge du Tournoi lui-même se créent des foires et des marchés hauts en couleur. Pour être complet et bien que cela ne constitue par l'objet spécifique de cet article, il est bien évident qu'un tel événement est une période de sur-activité pour toutes les guildes de malfrats ! Les pick-pockets sont au paradis, noyés dans la populace qui entoure la lice et les assassins passent inaperçu parmi une forêt de tentes pour ne citer que ces deux exemples.





EN CONCLUSION

Le Tournoi ainsi que tout le "cirque" dont il est entouré procure aux MJ de magnifiques occasions de scénarios. Mais signalons tout de même que ce type de module exige une préparation minutieuse car il faut pouvoir produire une collection importante et fouillée de lieux et de personnages-non-joueur pour que les aventures soient vraiment intéressantes. Improviser impliquerait presque sûrement une déception. □

Christian Loiseau

LES TOURNOIS



La confrontation de deux chevaliers sous les yeux d'un public enthousiaste peut représenter un moment de choix dans vos parties, surtout si l'un des participants est un personnage joueur.

Voici une table qui va vous permettre de simuler facilement cet affrontement. Les combattants vont effectuer des charges successives jusqu'à ce que l'un d'eux tombe à terre.

L'UTILISATION DE LA TABLE

A chaque charge, il suffit que chacun des cavaliers lance 2d6 et lise les conséquences correspondantes. Les deux résultats obtenus interviennent simultanément. Cependant certains bonus vont s'ajouter aux chiffres des dés lors de la première charge uniquement.

Nous considérons que l'équipement et les chevaux des deux concurents restent presque identiques. Les bonu qui vont s'ajouter au premier jet de dés proviennent donc des caractéristiques des personnages :

- chaque chevalier ajoute +1 aux dés pour chacun de ses points de FOR au-dessus de 15.
- celui des deux qui possède le niveau le plus élevé ou le pourcentage de combattre à cheval le plus élevé ajoute +2 à son jet de dés.
- celui des deux qui possède la DEX la plus élevée ajoute +1 à son jet de dés.

Tous ces bonus sont cumulables et ne s'appliquent que lors de la première charge.

LES CONSEQUENCES DU TOURNOI

- chaque lance brisée lors du duel coûtera 5 pièces d'or au cavalier.
- une chute à terre d'un concurrent implique automatiquement l'élimination de ce dernier de la compétition.
- une chute en armure provoque 1d6 points de dégâts (non encaissables par l'armure).
- si les deux participants tombent en même temps, ils peuvent choisir de recommencer le duel plus tard pour déterminer le vainqueur. □

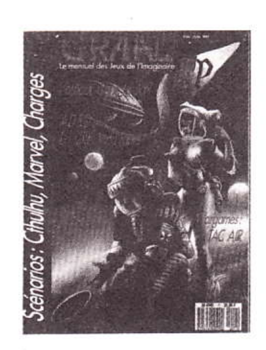
F. P.



TABLE D'AFFRONTEMENT EN TOURNOI

2d6	Attaque	CONSEQUENCES
2 3	A	Vous lancez votre destrier lourdement carapaçonné dans une charge folle. Votre lance s'abat sur le bouclier de votre rival et glisse sur le métal décoré. Votre attaque échoue.
4	B	Comme **A** mais de plus votre monture prend peur et s'emballe. Vous devez rapidement réussir à la maîtriser (jet sous la compétence) ou souffrir des moqueries des gentes dames et des manants.
5	C	Vous attaquez rageusement sans parvenir à déséquilibrer votre adversaire. Sous le choc votre lance se brise. Vous devez en choisir une autre avant la prochaine charge.
6	D	Comme **A** mais cet échange de coups vous donne davantage de courage et de confiance. Ajoutez +1 à votre jet de dés lors de la prochaine charge.
7	E	Comme **A** mais cet échange de coups vous donne un courage et une fougue exceptionnels. Ajoutez +2 à votre jet de dés lors de la prochaine charge.
8	F	Comme **A** mais vous parvenez à parer correctement l'arme de votre rival. Ce dernier ne peut vous renverser que s'il réussit une attaque de type **J**. Toutes les autres attaques **G**, **H** ou **I**, ne parviennent pas à vous désarçonner. Cela remonte votre moral, ajoutez +1 à votre jet de dés lors de la prochaine charge.
9	G	Votre lance atteint votre adversaire de plein fouet. L'impact sur l'armure s'avère si puissant que votre rival doit réussir un jet sous sa FOR ou tomber à terre.
10	H	Votre lance atteint votre adversaire à l'épaule. L'impact est si bien placé que votre rival doit réussir un jet sous sa DEX ou tomber à terre.
11	I	Vous réussissez une superbe attaque qui projette votre concurrent à terre dans un nuage de poussière et un claquement métallique.
12 et +	J	Vous menez à la fois une charge et une parade parfaites. Vous renversez votre rival qui s'écrase lourdement en criant son désespoir. Au moment du choc, vous vous protégez de telle façon qu'aucune attaque de type **G**, **H** ou **I** ne peut vous atteindre. Deux attaques de type **J** s'annulent mutuellement et aboutissent pour chacun des participants à une attaque de type **C**.





N° 11 : la cité du désert, fin - En-Cas : les bibliothèques - amour et JdR. Scén : Cthulhu - Marvel.



N° 12 : Spécial Bataille : jouez des mercenaires, découvrez les Mongols. Scén : AD&D - Stormbringer.



N° 13 : La conjuration des démons- Dico des monstres AD&D - La projection astrale dans Cthulhu. Scén : AD&D - Star Wars.



N° 14 : Découvrez la magie des fluides - Les pirates dans Star Wars. Scén : AD&D - Cthulhu Warhammer JdR.



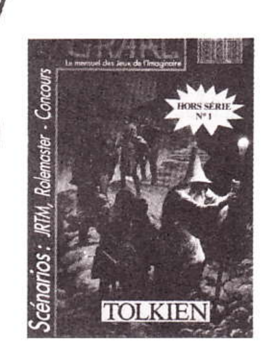


N° 17 : le DMG 2° édition décortiqué - les ultimes secrets du Vaisseau-Monde dévoilés - Scén : Star Wars, AD&D, Stormbringer.

N° 15 : Le Vaisseau-Monde, une campagne pour AD&D et Stormbringer - Poster couleur. Scén : Paranoia.



HS 2 spécial Lovecraft : scénarios, bibliographie, aides de jeu, articles, tout sur le rêveur fou de Providence.



HS 1 : spécial Tolkien : scénarios, aides de jeu, articles, figurines, bref, tout sur le tonton du JdR.

N° 16 : Le Vaisseau-Monde, suite- L'indien, une classe de personnage pour AD&D. Scén : AD&D, Stormbringer.



GRIMOIRES

Grimoires, c'est tous les mois un petit tour des nouveautés SF, fantastique et polar.

Une pluie de livres pour ces vacances. Tout d'abord les fans de Robert Silverberg sont gâtés avec pas moins de deux recueils de nouvelles de cet auteur. COMPAGNONS SECRETS chez Denoël et PAVANE AU FIL DU TEMPS chez J'ai Lu. Du très bon Silverberg et des nouvelles à vous couper le souffle.

Dans LE PALAIS DU DEVIANT de Tim Powers (J'ai Lu), une dangereuse secte fait des ravages dans la californie en ruines d'après la catastrophe. Greg Rivas, musicien et chasseur de primes, accepte de l'infiltrer pour sauver une femme qu'il a jadis aimée. Commence alors une traque infernale, d'où Rivas ne sortira pas indemne et où il découvrira l'horreur qui se cache derrière la secte. Un livre violent au rythme effréné, aussi puissant que les autres bouquins de Powers.

Deux autres romans de SF formidables, cette fois-ci dans la veine "cyberpunk" : METROPHAGE de Richard Kadrey (Denoël), un bouquin hallucinant qui relate les aventures de Jonny Quebbala, un dealer de Los Angeles au XXIᵉ siècle, et GRAVITE A LA MANQUE de George Alec Effinger, un polar SF complètement jeté se déroulant dans un moyen-orient du futur, où espionnage et thé à la menthe sont mélangés avec les dernières inventions cybernétiques.

Retour à une SF plus reposante, plus poétique, avec LE VOL DU DRAGON de Anne Mc Caffrey, premier volet du cycle de Pern (qui en compte cinq). Sur la planète Pern les chevaliers-dragons, chargés de sa protection, chevauchent les grands dragons télépathes. Ce classique de la "science-fantasy" a obtenu les prix Hugo et Nebula en 1967. Vingt-deux ans plus tard, il n'a pas pris une ride et reste tout aussi passionnant. C'est chez Presses-Pocket qui annonce les romans suivants pour très bientôt.

LE PAYS DU FOU RIRE de Jonathan Carroll (J'ai Lu) est paru dans une collection de SF, il a reçu le prix Apollo, mais il s'agit plutôt d'un roman fantastique. C'est l'histoire de Thomas, fervent admirateur de Marshall France, un écrivain pour enfants dont il veut écrire la biographie. Il se rend dans sa petite ville natale pour l'y écrire, voir les lieux où France a vécu, rencontrer les gens qui l'ont connu. Mais les choses vont se dérégler peu à peu, des événements inexpliquables vont survenir... Un curieux malaise va s'emparer de Thomas. Pourquoi les habitants sont-ils si impatients qu'il termine son livre ? Un roman subtil et merveilleux.

Edgar Poe est le père du roman policier, mais il a aussi produit nombre de nouvelles fantastiques. Son nom est connu de tous, mais son oeuvre était restée en grande partie inédite en français, à l'exception des textes traduits par Baudelaire et Mallarmé. Deux volumes viennent de paraitre qui pallient à ce curieux oubli. Le EDGAR ALLAN POE paru dans la collection Bouquins (Robert Laffont) comprend tous les contes, plus les essais et les poèmes de l'écrivain : 1600 pages compactes et un appareil critique impressionnant par Claude Richard. Moins ambitieux, NE PARIEZ JAMAIS VOTRE TETE AU DIABLE (Folio) présente presque tous les contes de Poe non traduits par Baudelaire dans une nouvelle traduction d'Alain Jaubert. Là encore, les notes sont nombreuses et savantes. Ces deux volumes sont l'occasion de redécouvrir ce grand écrivain américain dont les textes ont relativement peu vieillis et se lisent avec un surprenant plaisir.

LES EVADES DES TENEBRES (Bouquins / Laffont) est un gros volume comprenant les romans gothiques suivants: DRACULA, FRANKENSTEIN, LE GOLEM, CARMILLA et LES MYSTERES DU CHATEAU D'UDOPHE. Un gros pavé à emmener en vacances, pour lire au soleil sur la plage ces histoires de châteaux humides pleins de courants d'air et de créatures...

Et si vous voulez vous lancer dans un grand roman feuilleton, situé pendant les guerres de religion en France, essayez LES PARDAILLAN (3 volumes Bouquins / Laffont). Cette saga en neuf parties de Michel Zevaco vous tiendra sans cesse en haleine, tandis que vous suivrez de rebondissements en rebondissements les aventures du beau chevalier Pardaillan face aux intrigues de la cruelle et superbe Fausta. Vraiment passionnant.

Rayon roman policier, nous sommes également comblés, car 10/18 vient de créer une collection "Nuits Blêmes" avec l'excellent **TUER N'EST PAS JOUER** de Fredric Brown, où une série de crimes a lieu à New-York. Le problème c'est que le journaliste alcoolique John Tracy les reconnait tous, et pour cause : il les a imaginé pour une émission radiophonique ! Qui a pu avoir connaissance de ses textes ? Comme la police le soupconne fortement d'être le criminel, il va devoir mener sa propre enquête.

Autre chef d'oeuvre publié en "Nuits blèmes", LE RIDEAU NOIR de William Irish. Les fans de ce dernier pourront aussi se mettre sous les yeux IRISH LIBERTY le onzième recueil de nouvelles de l'artiste de la peur publié par 10/18. Un régal.

Dans la Série noire, j'ai particulièrement apprécié MONSIEUR MAJESTYK de Elmore Leonard, un excellent policier où un tueur de la mafia cherche à assassiner le Majestyk du titre, paisible cultivateur de melons. La vie est dure en Arizona, mais Vincent Majestyk va faire face... LA TRAQUE INFERNALE de Jimmy Sangster est une bonne histoire de course - poursuite, où il est difficile de dire qui sont les bons et qui sont les méchants.

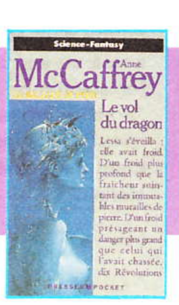
Un policier médiéval maintenant : TRAFIC DE RELIQUES de Ellis Peters (10/18), la troisième enquête du frère Cadfael le moine - détective. Passionnant et très précisément documenté sur l'Angleterre de l'époque.

Mais le polar du mois, le grand roman qui nous laisse sonné par sa hargne, son rythme, sa précision maniaque, c'est le formidable LE GRAND NULLE PART de James Ellroy (Rivages / Thriller). C'est l'histoire entremêlée de trois policiers au seuil des années cinquante, l'un enquêtant sur des crimes sexuels, les deux autres acceptant de travailler, pour le pouvoir ou l'argent, à la lutte contre l'influence communiste à Hollywood. Mais le roman est bien plus que cela : c'est aussi un tableau incroyablement noir et détaillé du Los Angeles de 1950, avec en toile de fond les rivalités des services de police, le crime organisé et le passé des trois protagonistes. Ellroy est sans aucun doute un des plus grands écrivains policier actuel. □

Frédéric Blayo













Il est des êtres étranges dont la rareté provoque l'oubli. Peu d'hommes ont rencontré le maître des ondes sonores, cette chance m'a été offerte il y a quelques temps : j'étais alors vif et alerte, je parcourais sans répit les basses terres du continent à la recherche de nouvelles aventures. C'était un soir, la pluie et le vent n'avaient cessé de balayer le sol inhospitalier de la plaine de Ryn. Exténué, je poussais mon cheval jusqu'au pied des collines de kom où j'espérais trouver un abri pour la nuit...

Entre deux tornades, j'aperçus la gueule béante d'une caverne ; l'accès me semblait aisé, je ne tardais pas à m'y engager. Après une inspection superficielle de l'entrée, j'allumais un feu : "Au diable la prudence, je fouillerais la grotte plus tard" ; j'avais trop froid. Une fois mes vêtements secs et mon estomac bien rempli, j'entrepris la visite détaillée des lieux. Armé d'une torche et de ma fidèle hache je m'enfonçais plus avant dans l'obscurité...

L'entrée du tunnel me parut bizarre : bien que grossière, cette trouée était franchement trop régulière pour être l'oeuvre de la nature. Prudent, je m'y engageais le plus silencieusement possible. Sur une centaine de pas, je suivis le boyau qui serpentait sous la colline. Tout à coup, à la limite de mon champ de vision, j'aperçus l'amorce d'un tournant très marqué ; il en émanait une légère lueur. Après avoir éteint ma torche, je m'approchais sans bruit. Rassemblant tout mon courage, je me risquais à jeter un coup d'oeil pour localiser la source de lumière. Ce que j'entrevis me stupéfia : au beau milieu de cette contrée déserte, quelqu'un avait taillé une caverne. Oui taillé est bien le mot exact : les murs n'étaient qu'une succession de facettes, il y en avait des centaines, donnant ainsi à la salle la forme d'une pierre précieuse observée de l'intérieur !

En m'approchant un peu plus, je faillis hurler de terreur : ce que j'avais d'abord pris pour un tas de débris était en fait une masse de chair flasque et amorphe d'où partaient de multiples excroissances tentaculaires. Cette chose était inanimée, aussi pensais-je avoir découvert la dépouille d'un animal encore inconnu... Un peu rassuré, j'avancais à quelques mètres du "cadavre" ; d'un coup, tous les tentacules furent en mouvement. Avant que j'eusse le temps d'amorcer une retraite héroique, ceux-ci fouettèrent l'air... et ô surprise, plutôt que de m'occire, tous passèrent loin de de ma tête. C'est alors que des claquements se répercutèrent sur les parois de la salle pour former des sons :

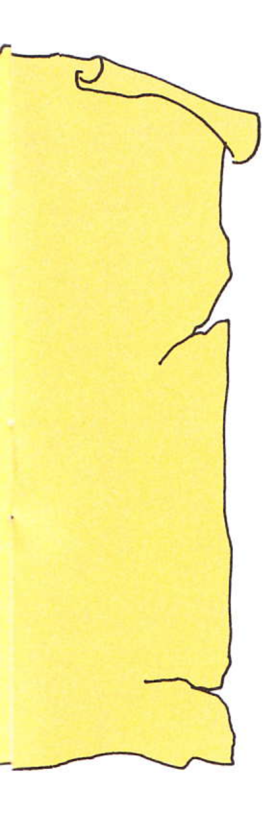
"Salut à toi humain, je savais que tu viendrais et cela fait bien longtemps que je n'ai point eu quelqu'un à qui parler. Ta visite me réjouit au plus haut point car j'avais peur de partir seul, sans personne pour m'aider dans mes derniers instants. Mais, je t'en prie, installe-toi confortablement pour que le vieillard que je suis puisse te conter combien sa vie fut riche auprès des tiens...

Je suis celui que l'on surnomma le *Maître des Sons* ; certes, mon mode d'expression peut surprendre, aussi vais-je te l'expliquer le plus simplement possible : en estimant correctement le volume et la découpe d'un lieu, je peux, en provoquant un son à un endroit précis, le faire se répercuter selon mon désir. En jouant de tous mes "bras", j'arrive à mélanger les bruits pour obtenir tous les sons possibles, du bruissement des feuilles jusqu'à la pire des explosions...

Mais ce n'est pas réellement ceci qui intéressa ceux de ta race. Au fil des siècles, j'ai appris à percevoir quelques bribes de l'avenir. On me proclama donc, il y a bien longtemps, oracle de la cité de *Malrubis* où je m'étais installé depuis quelques décenies. Tout le monde venait me voir pour m'offrir des présents en échange d'une vision. Quand je ne percevais rien, je délivrais un renseignement ou une des légendes que je m'étais amusé à répertorier tout au long de ma vie, laquelle représente pour vous plusieurs centaines de générations.

J'étais aimé et respecté, pouvais-je espérer mieux ? Ce fut avec une grande tristesse que j'abandonnais les hommes pour venir vieillir ici, dans le calme et la paix. Ce sont mes amis qui aménagèrent cette salle pour moi, je les ai aidés quelque peu grâce à des sortilèges ou à des déflagrations sonores de haute puissance... Une fois installé, je les ai abandonnés ; cela remonte à cinq siècles environ.

Aujourd'hui, je suis vieux. Il est grand temps. J'avais prévu ta visite, mon dernier ami ! je ne te demanderais qu'un petit service : il faudra que tu obstrues l'entrée de ma demeure, c'est mon dernier désir ; reposer en paix sans avoir à partager mon corps entre toutes les bêtes sauvages de la région. Après mon départ, tu trouveras au fond de la salle quelques anciens présents que j'ai voulu emporter avec moi losque j'ai quitté la cité. Prends-les, ils sont à toi. Tu trouveras mes réflexions sur la vie, de vieilles légendes, des richesses et quelques babioles ensorcellées... Fais en bon usage. Et si jamais tu rencontrais un autre représentant de ma race, bien que nous ne soyons plus qu'une dizaine, dis-lui que tu fus le passeur de Poderge..."



Je restais encore plusieurs jours avec cet étrange personnage, à l'écouter et à apprendre. Le Maître était un vieillard, il n'avait pas peur de la mort, il l'acceuillit plutôt comme une amie. Au lever du soleil, je sortis de la caverne et en obstruait l'entrée à l'aide de grosses pierres que je scellais magiquement : le seul présent que je pus faire à Poderge, Maître des Ondes sonores.

Il vécut comme un sage, distribuant son savoir aux autres, les faisant profiter de son expérience. Alors qu'aujourd'hui des peuples entiers fondent en larmes devant les mausolées de leur ancien despote sanguinaire, qui à travers la mort réussit encore à les faire s'agenouiller, lui meurt dans l'oubli. On a les idoles que l'on mérite.

Tiré de "Mes plus belles expériences" par Maître Soyeux, marchand de légendes, et son scribe Drabua



Note aux maitres de jeu

Le Maître des ondes sonores est avant tout un sage. Il peut prédire l'avenir (généralement d'une manière floue). Tout au long de sa vie (2 à 3000 ans), il accumule de nombreux renseignements qu'il peut révéler à des personnes aimables. Il apprécie les présents qui possèdent une valeur artistique et intellectuelle.

Si un personnage cherche à le dévaliser, il emploie soit la magie, soit des déflagrations sonores (celles-ci peuvent sans problème tuer un homme ou déclencher une chute de pierre extrêmement localisée). C'est un être doux, intelligent mais pas naif.

Le radiôme est pour certain la lèpre inévitable qui ronge toutes les grandes cités de Zuréthane, pour d'autres, c'est un fléau envoyé aux hommes par les dieux hostiles des plans infernaux. Il serait sans doute extrêmement ardu de découvrir leur origine et de faire la part du vrai dans ces affirmations. Toujours est-il que si on demande à un habitant de Ganduella la pourpre à quand remonte la rampante invasion, il répondra que lui, ses aieux et les aieux de ses aieux..., ont de tout temps connu la proximité infamante de ces créatures.

Examinons de près un Radiôme : une petite saucisse grise et poilue qui, toujours avec détermination, court sur un bon quart de la vingtaine des minuscules pattes qui recouvrent son corps, tout en poussant d'étranges cris aigus. N'importe quel gosse des villes qui a un tant soit peu joué dans les rues fangeuses des bas-quartiers vous imitera les couinements affreux de la bête quand on la fait roussir avec un briquet d'amadou. Il vous dira peut-être aussi la tannée qu'il a reçue la première fois qu'il a ramené l'animal trépassé à la maison. Car si on n'a jamais trouvé un lien de cause à effet entre le Radiôme et une quelconque maladie, il faut bien admettre que les épidémies ne se déclenchent pas par hasard...

Cependant, de tous les crimes de l'animal, le moins pardonnable est encore d'imiter avec une perfection ignoble les traits du visage humain. La tête d'un Radiôme est en effet une véritable miniature de la bouille d'un honnête bourgeois, ce qui témoigne, à l'évidence, des intentions intensément perverses et malveillantes de leur créateur !

On pourrait croire que le Radiôme est une menace bien identifiée, encore que le terme de "menace" pour une telle vermine parait bien exagéré. Mais il n'en est rien ! En effet, certains aspects de son comportement n'ont jamais été observés : on ignore s'il mange et de quoi il peut bien faire sa pitance. Quant à sa reproduction, elle reste un mystère troublant. Tout concoure à en faire un péril d'autant plus grand qu'il est vague et imprécis. Des bruits se propagent même en abondance sur la possible intelligence du Radiôme, et, plus terrifiant encore, sur sa connaissance embryonnaire de la magie, bien que Tadusle, le grand mage du cinquième trilien, en ait démontré l'impossibilité. □



Technique

Nbre rencontre : 150
Classe d'armure : 9
Déplacement : 18 m
Dés de vie : 1+1
Pourcentage d'être au gite : ---
Type de trésor : ---
Nbre d'attaque : 1
Dégâts : 1 - 2
Attaques spéciales : voir ci-dessous
Défenses spéciales : voir ci-dessous
Résistance magique : sans
Intelligence : faible (> à animale)
Alignement : neutre
Taille : P (10 à 20 cm de long)



Le Radiôme au combat

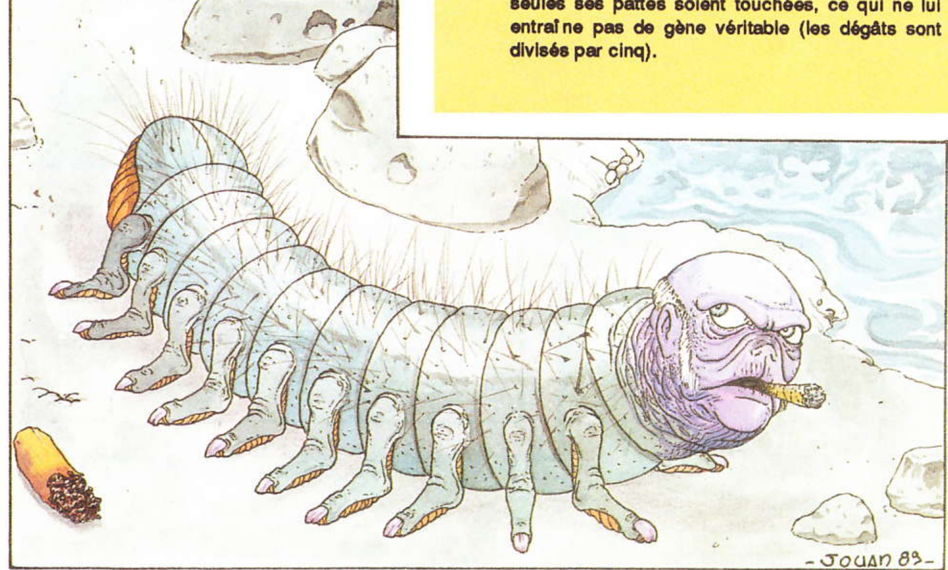
Cet animal préfère de loin la fuite à toute autre tactique, surtout s'il est en faible nombre. Cependant, s'il est acculé ou en nombre supérieur :

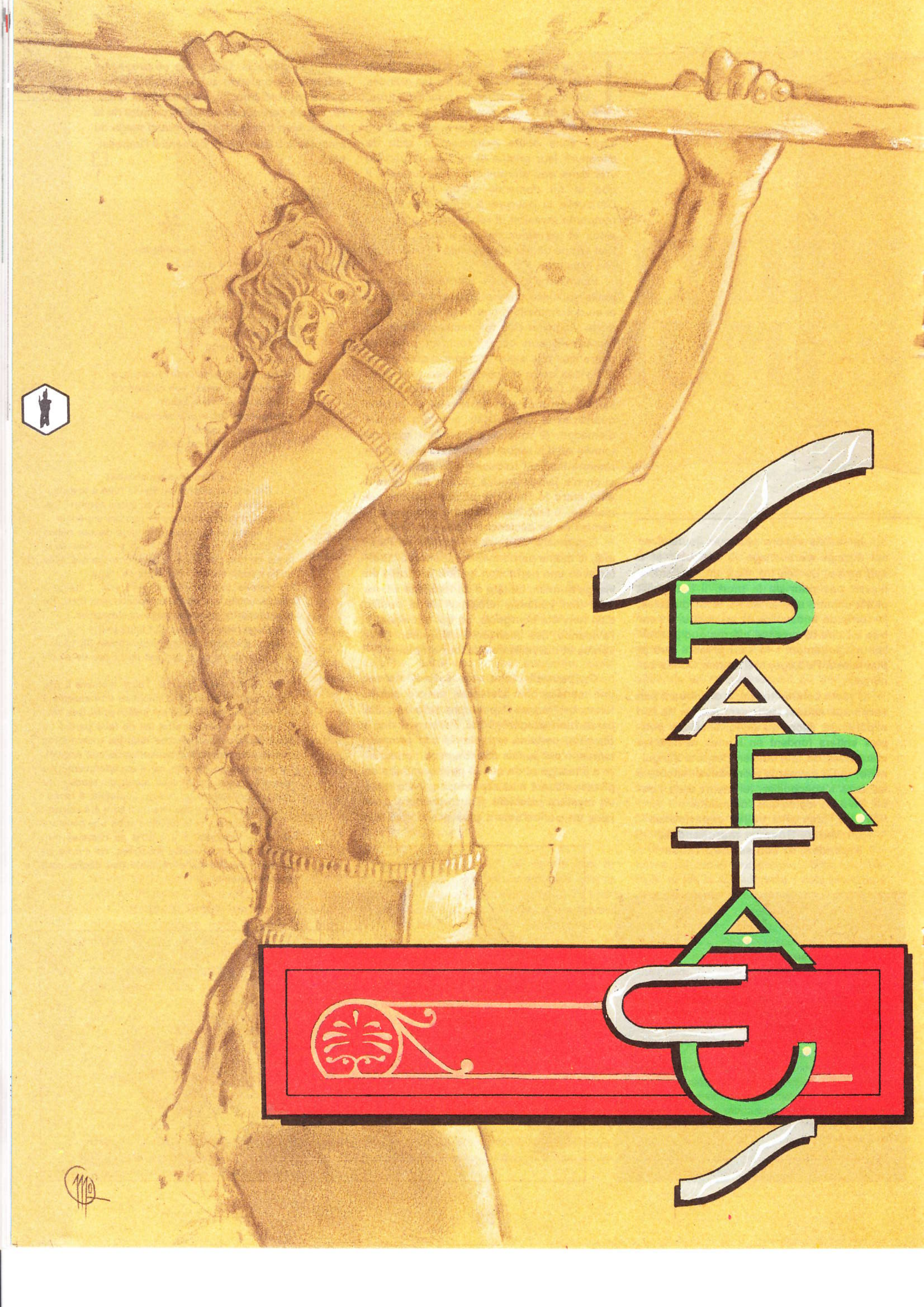
Il usera de la magie (il ondule de ses pattes non-utilisées lorsqu'il lance un sort). Ses sorts innés ne font pas appel à des composantes, bien qu'ils s'apparentent à des sorts de mage :

- Poussée (équiv. niveau 3) 1 fois / heure : contrairement au sort, la direction est libre. De plus plusieurs créatures peuvent s'associer.
- Bruitage (équiv. niveau 3) 1 fois / jour
- Rayon d'affaiblissement (équi. niveau 3), 1 fois / jour, cumulable si le sort est lancé par de multiples créatures.

Il cherchera à mordre. Toute morsure a 5% (cumulatif) de chances d'innoculer une maladie à la victime. Cette maladie est indécelable. Son seul et néanmoins terrible effet est de faire perdre un point de force à la victime tous les mois (après que le premier mois d'incubation se soit écoulé). Le personnage malade ne s'en apercevra que lorsqu'il ratera un jet qu'il aurait du réussir, ou lorsqu'il constatera un malus. Toutefois, il recouvrera toute sa force dès lors qu'il aura été soigné.

D'autre part, si le radiôme subit une blessure physique localisée, il y a 30% de chances que seules ses pattes soient touchées, ce qui ne lui entraîne pas de gène véritable (les dégâts sont divisés par cinq).




SPARTACUS



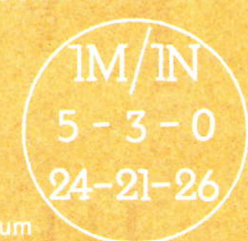
Vous Spartacus, esclave gladiateur, décidez de fuir votre maître avec vos compagnons. Votre nom va rapidement devenir un symbole et vous allez être rejoint par un nombre toujours croissant d'esclaves fugitifs qui vont bientôt s'organiser en une véritable armée capable de mettre à mal les prestigieuses légions romaines.
Si le tour de jeu de ce wargame est délibérément d'un classicisme exemplaire (nom poli du manque d'originalité), vous allez devoir faire face à des problèmes jusqu'ici inédits dans l'histoire du jeu de simulation historique.
Vous ne disposez au départ que d'un petit groupe d'amis. Il va vous falloir vous bâtir vous même votre armée tout en résistant aux légions lancées régulièrement à vos trousses. Parviendrez-vous à lever suffisamment d'hommes, à leur trouver un équipement et surtout à les nourrir dans un pays où les ressources s'amenuisent rapidement ?
Pourquoi pas ! Et rappelez-vous que comme le disait si bien la famille d'Orange, "nul n'est besoin d'espérer pour entreprendre ni de réussir pour persévérer".



Spartacus peut être pratiqué à deux mais il a été conçu dans l'optique d'être utilisé en solitaire :
- Si vous êtes deux, un joueur prend les esclaves, l'autre les romains.
- Si vous êtes seul, vous incarnez Spartacus ! Le déplacement des légions se faisant automatiquement à l'aide des tables données plus loin (voir règles optionnelles).

LE MATERIEL

1) Une carte représentant la péninsule italienne divisée en provinces (p. 36 - 37). Chaque province est symbolisée par un cercle coloré portant trois rangées de chiffres :



- Le nom à l'extérieur du cercle est celui de la province.
- La couleur du cercle détermine son relief et la richesse de ses cultures (ici province de plaine richement cultivée).
- La première rangée indique les renforts qu'il est possible d'y trouver pour l'esclave (ici une unité médiocre et une néophyte).
- La deuxième rangée indique le potentiel d'équipement disponible ici (le joueur esclave peut dans ce cas précis équiper 5 unités dans un premier tour, 3 dans un second et 0 dans le dernier).
- La dernière rangée indique les ressources vivrières de la province selon la saison. Il est ici possible de nourrir 24 unités esclaves en été, 21 en demi saison (printemps et automne) et 6 en hiver.
- Le cercle noir indique la présence d'un grenier.

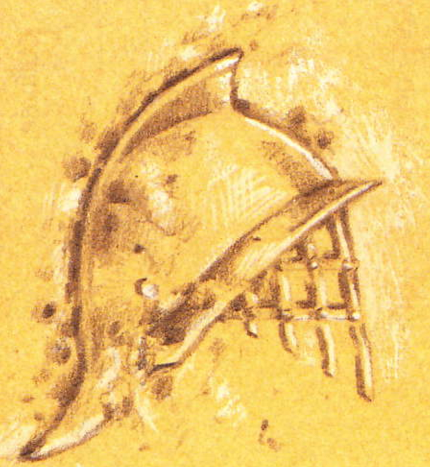
Les provinces sont reliées entre elles par des routes (trait simple) ou des voies romaines (traits doubles).

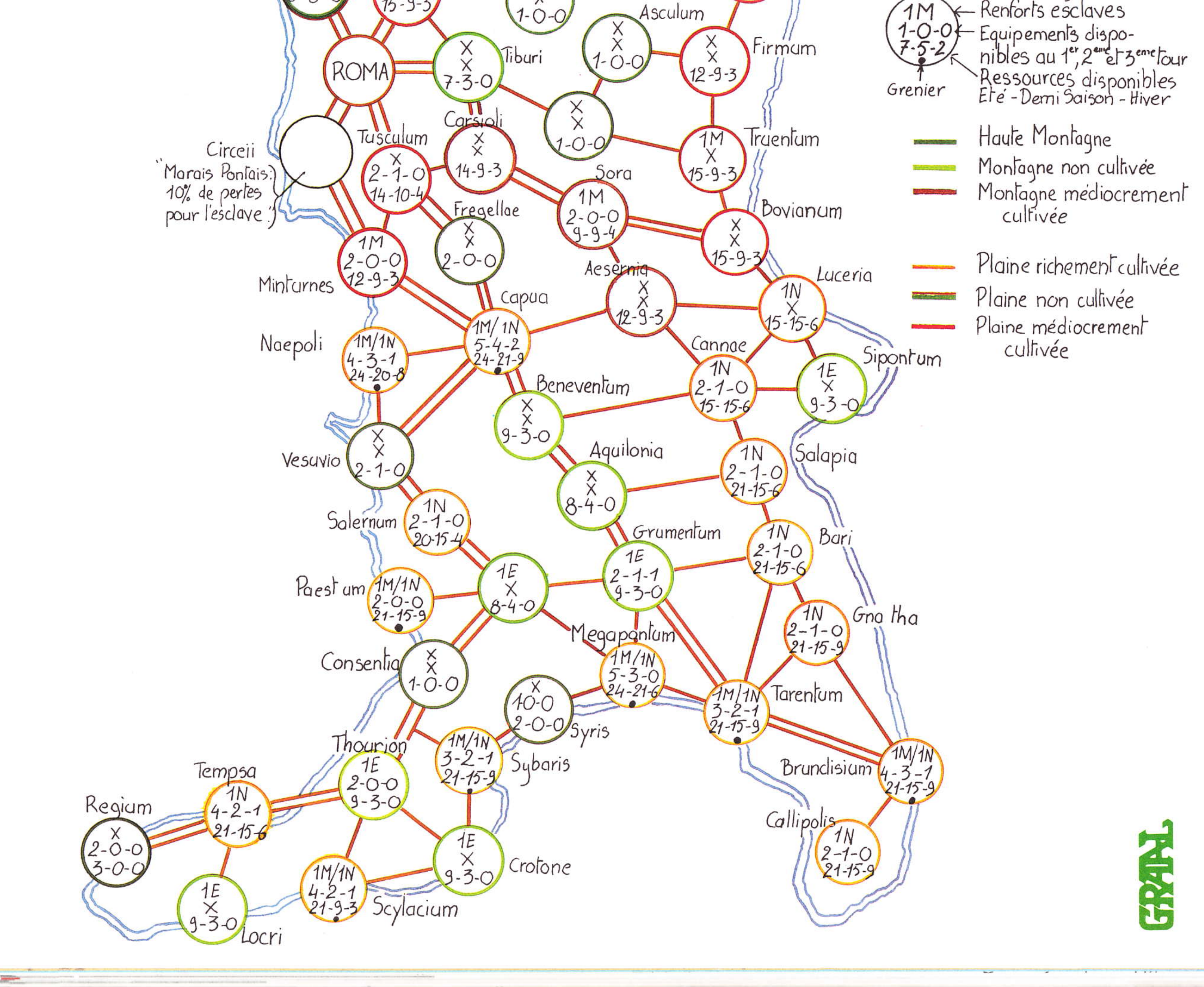
2) Une feuille d'aide de jeu avec :
Une carte réduite de l'Italie portant pour chaque province un cercle divisé en cinq sections (p. 38).
- Quand le joueur esclave reçoit d'une province donnée les possibles renforts, il noircit la partie A.
- Chaque fois qu'il exploite tout ou partie du matériel d'équipement, il noircit selon le cas les parties B, C ou D.
- Quand la province est dévastée, il noircit E.



Explication : les ressources en hommes, blé, fer..., sont limitées dès le départ et il faut toujours garder un compte précis de ce qu'il peut rester à la disposition de Spartacus.

Deuxième aide de jeu, une grille d'entraînement et d'équipement, divisée en colonnes - une par unité - et en rangées - une par degré d'entraînement (p. 39).




1M
1-0-0
7-5-2
Renforts esclaves
Equipements disponibles au 1er, 2ème et 3ème tour
Ressources disponibles Eté - Demi Saison - Hiver
Grenier
Haute Montagne
Montagne non cultivée
Montagne médiocrement cultivée
Plaine richement cultivée
Plaine non cultivée
Plaine médiocrement cultivée
Asculum
ROMA
Tiburi
Firmum
Carsioli
Tusculum
Circeii
"Marais Pontais: 10% de pertes pour l'esclave"
Truentum
Sora
Fregellae
Bovianum
Minturnes
Aesernia
Luceria
Capua
Naepoli
Cannae
Sipontum
Beneventum
Vesuvio
Aquilonia
Salapia
Salernum
Grumentum
Bari
Paest um
Gna tha
Megapontum
Consentia
Tarentum
Syris
Thourion
Sybaris
Brundisium
Tempsa
Regium
Callipolis
Crotone
Scylacium
Locri
GRAAL

spartacus*

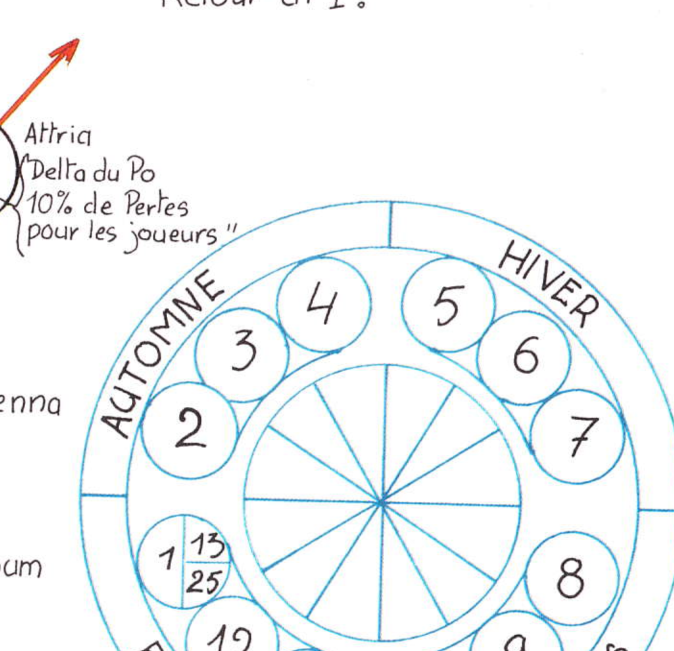
Séquence de jeu :

1) Déplacement de Spartacus ou entraînement et équipement des esclaves
2) Arrivée des renforts
3) Approvisionnement des esclaves
4) Combat

5) Arrivée des renforts romains
6) Déplacement des légions
7) Combat

8) Déplacement du compte-tour
Retour en 1.

Vercellae X X 14-10-4
X X 6-4-0
Genua
Veleia 1E 2-0-0 6-3-0
Mediolanum X 1-0-0 14-10-4
CASSIUS
Cisalpine
1E X 9-3-0
Placenza X 1-0-0 14-10-4
Cremona X X 14-10-4
Luna 1E X 8-3-0
Parma 1M X 15-9-3
Attria "Delta du Po 10% de Pertes pour les joueurs"
Luca X X 8-3-0
Mutina X 2-1-0 15-9-3
Pisa X 2-1-0 14-10-4
Faesola X X 8-3-0
Bononia X X 15-9-3
Ravenna X 3-2-0 15-9-3
Populonia X X 6-3-0
Volaterrae X 2-1-0 14-10-4
Aretium 1E X 8-3-0
Ariminum 1M 1-1-0 6-6-6
Telamon 1E 1-0-0 6-3-0
Cortona 1E 1-0-0 9-3-0
Iguvium 1E X 8-3-0
Perugia 1M 1-0-0 15-12-3
Pisaurum X 2-1-0 12-9-3
Vulci X 1-0-0 6-3-0
Sentinum X X 1-0-0
Spoletum
Sena X 2-1-0 12-9-5
Tarquinies 1E X
Nuceria




recto
recto
SPARTACUS
+3

verso
verso
SPARTACUS
+3

LUCULLUS
+3

POMPEE
+3

PUBLICOLA
+1

ARIUS
+1

CRASSUS
+2

GLABER
0

CLODIANUS
0

VARINIUS
+1

MANTIUS
+1

CASSIUS
+1

FEUILLE D'ENTRAINEMENT

Choc		Aguerrie			Entraînée					Médiocre					Equipement	Unités
																45
																44
																43
																42
																41
																40
																39
																38
																37
																36
																35
																34
																33
																32
																31
																30
																29
																28
																27
																26
																25
																24
																23
																22
																21
																20
																19
																18
																17
																16
																15
																14
																13
																12
																11
																10
																9
																8
																7
																6
																5
																4
																3
																2
																1

- Code de l'unité : chaque fois que le joueur esclave reçoit le renfort d'une nouvelle unité, il cercle un numéro qui correspond à cette dernière. Les unités ne sont pas représentées par des pions.
- Quand une unité est équipée on noircit le carré à l'intersection de sa colonne et de la rangée "équipement".
- Il existe cinq classes d'unités. La classe "néophyte" (la valeur de base d'une troupe) n'est pas représentée sur la feuille d'entraînement.
- Les cases à l'intérieur de la rangée délimitant une classe d'unité (5 pour "médiocre", 5 pour "entraînée", 3 pour "aguerrie", 2 pour "choc") correspondent aux degrés d'entraînement des troupes. Une unité est "entraînée" si toutes les cinq cases de la rangée sont cochées ; autrement elle est considérée comme "médiocre". Idem pour les autres classes.



- Chaque unité à une valeur initiale (indiquée sur la carte) : si l'unité 1 est "médiocre" dès le début de partie, le joueur coche dès son inscription tous les degrés. Si 1 est "entraînée", il faudrait cocher en outre les cinq degrés suivants.
- Une unité progresse en cours de partie par entraînement et par combat. Si 1 est "médiocre", elle peut en 5 tours lors desquels elle ne fait rien d'autre devenir "entraînée" (tous les degrés d'une classe ont été cochés).



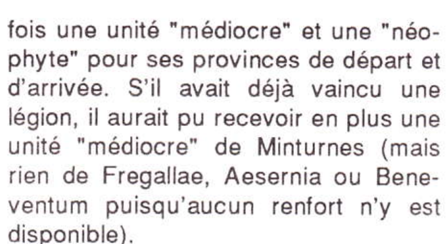
RENFORTS ESCLAVES

A la suite de son mouvement, Spartacus peut bénéficier de l'arrivée de renforts. Le nombre et la nature de ces derniers sont inscrits, pour chaque province, dans la première rangée de chiffres. EX : il est possible de lever à Naepoli une unité "médiocre" et une "néophyte".

Après avoir déplacé le pion Spartacus, le joueur peut inscrire sur sa feuille d'aide toutes les unités disponibles sur les provinces traversées et (après avoir défait sa première légion romaine) sur les provinces qui leur sont adjacentes. Sa popularité le précède... Il est à noter que nombre de gens venaient spontanément rejoindre les rangs de l'armée des esclaves. Spartacus ne peut donc pas refuser de lever les troupes d'une province.

Une fois levées les unités d'une province, il faut noircir la partie correspondante sur la feuille d'aide. Les renforts ne sont disponibles qu'une fois et leur total est limité dès le début de partie. EX : après sa fuite, Spartacus va de Capua à Naepoli pour son premier tour. Il reçoit en renfort deux





fois une unité "médiocre" et une "néophyte" pour ses provinces de départ et d'arrivée. S'il avait déjà vaincu une légion, il aurait pu recevoir en plus une unité "médiocre" de Minturnes (mais rien de Fregallae, Aesernia ou Beneventum puisqu'aucun renfort n'y est disponible).

Dès le premier tour et en plus des unités inscrites sur la carte, Spartacus reçoit le renfort d'une unité "aguerrie" et équipée (gladiateurs qui désertent en se compagnie). Spartacus part de Capua.



RENFORTS ROMAINS

A l'exception des deux premiers, les leaders doivent être placés sur le compte-tour et apparaîssent peu à peu en jeu.

- Mantius : reste à Mutina. Ne bouge que si Spartacus franchit la ligne imaginaire entre Populonia et Pisaurum. Une legion "entraînée".
- Cassius : au nord du Po. Ne bouge que si Spartacus fait mine de franchir le fleuve en pénétrant dans une province bordant la rive droite. Deux Légions "entrainées".
- Glaber : 2° tour. Une Légion "médiocre".
- Varinius : 4° tour. Une Légion "médiocre".
- Clodianus et Publicola : 7° tour. Deux légions chacun ; toutes "entraînées"
- Arius : 10° tour. Une Légion "médiocre".
- Crassus : 15° tour. Six Légions : 4 "médiocres", deux "entraînées".
- Lucullus : 20° tour. Cinq Légions : 1 "choc", 4 "aguerries". Départ de Brundisium ou Ravenna.
- Pompée : 21° tour. Deux Légions "aguerries". Départ Roma ou Regum.

Quand le lieu de départ d'une légion n'est pas précisé, il s'agit de Roma.

Règles spécifiques au jeu en solitaire

1) Les légions ne peuvent pas s'entraîner donc tenter de modifier leur classe initiale.

2) L'apparition de Lucullus et Pompée s'effectue d'une manière plus aléatoire.

Lucullus Tour n°	Pompée Tour n°	apparition
18	19	1
19	20	1,2
20	21	1,2,3
21	22	1,2,3,4
22et +	23et+	1,2,3,4,5

Lors de la phase d'arrivée des renforts romains, le joueur lance un dé. Si le résultat est l'un de ceux indiqué à "apparition" le leader apparait dans la péninsule dans celle des deux provinces qui est la plus proche de Spartacus. Le leader pour son premier mouvement aléatoire a un bonus de + 2 au dé.



MOUVEMENTS DES UNITES

Le potentiel de mouvement d'une unité est de 3 provinces par tour. On ne prend pas en compte le relief de celles-ci mais on ne peut passer directement d'une province à une seconde province qui lui est adjacente que par une route ou une voie romaine.

Seule une armée inférieure ou égale à six unités peut bénéticier de l'avantage procuré par les voies romaines. Il est alors possible de :

- se déplacer de 5 provinces traversées par une voie romaine.
- se déplacer de 3 provinces traversées par une voie romaine plus une autre desservie par une route normale.

Si la troupe est composée de plus de six unités, elle ne peut se déplacer que de trois provinces, même en empruntant une voie romaine. Il est cependant toujours possible à une armée, quel que soit le nombre d'unités qui la composent, d'avancer à marche forcée.

Toute marche forcée permet d'accroître le potentiel de mouvement d'une unité de 1 ou 2 points, au choix du joueur. Toutefois les pertes en hommes qui résultent d'un tel effort sont alors à défalquer avant de passer à la phase suivante. Elles équivalent à 5% du nombre d'unités en été, 10% en demi-saison, 15% en hiver. Ces valeurs sont arrondies à l'entier supérieur. Les unités d'élite sont cependant habituées à de tels efforts.

Une unité "aguerrie" peut, sans pertes, accomplir deux marches forcées de +1 point de mouvement (PM) en deux tours consécutifs. De même pour une unité "choc" - mais là la marche forcée permet de gagner +2 PM, toujours sans pertes.

- Le bonus aux PM dû aux marches forcées n'est pas cumulable à celui obtenu par une petite troupe qui emprunte les voies romaines.
- Les régions marécageuses ne peuvent être traversées que sur une voie romaine à cause de la malaria. La limitation des troupes à 6 unités pour le déplacement rapide vaut toujours.
- Lorsqu'on se sert, en solitaire, des tables de mouvement aléatoire, on ne tient pas compte, pour le romain, des règles ci-dessus.
- Les unités esclaves se déplacent toujours ensemble, sous le commandement de Spartacus.





EQUIPEMENT

La qualité de l'équipement influe, bien évidemment, sur l'issue des combats.

1) les romains ne connaissent pas de problèmes : dès leurs conscriptions les légions sont équipées d'un armement lourd.

2) les esclaves, qui ne possèdent, à l'origine, aucune arme, peuvent s'en procurer de deux manières :

- prendre les armes des légions éliminées ou débandées. Les dépouilles d'une légion peuvent équiper une unité esclave.
- durant un tour où tout ou partie des unités esclaves sont restées immobiles, il est possible de les fournir en armes par le pillage de la province. La deuxième rangée de chiffres indique, pour chacune des provinces sur la carte, le nombre d'unités esclaves qu'il est possible d'équiper en trois tours. Les ressources disponibles n'étant pas illimitées, la première valeur correspond à un premier tour, la deuxième à un second, etc. Lorsque les ressources disponibles pour un tour ont été exploitées, le joueur doit noircir sur sa feuille d'aide, la partie correspondante (B, C et D, voir précédemment "le matériel").
- on doit toujours exploiter la première valeur avant la deuxième puis la troisième.
- un joueur peut quitter une province après avoir commencé à l'exploiter puis revenir pour continuer.
- on ne peut équiper que des unités se trouvant dans la province pour tout le tour.
- on ne peut entraîner, durant un tour, que des unités déjà équipées ou en voie d'équipement durant ce tour-ci.
- seules des unités équipées peuvent prendre part aux combats.

ENTRAINEMENT

Le principal problème des joueurs tient à la médiocrité générale des troupes disponibles. Dans le jeu, il est convenu de distinguer cinq classes de troupes : néophyte, médiocre, entrainée, aguerrie et choc.

Comme on le voit sur la feuille d'entraînement, ces classes sont décomposées en 15 degrés. L'obtention d'un degré est représenté par une croix. Pour accéder à une classe, il faut avoir obtenu tous les degrés qui la composent.

1) Inscription d'une nouvelle unité : quand le joueur reçoit le renfort d'une nouvelle unité, il cercle le numéro de la colonne qu'il lui attribue pour la partie. Si cette unité n'est pas néophyte, il coche tous les degrés de la classe de l'unité ainsi que les degrés des classes inférieures.

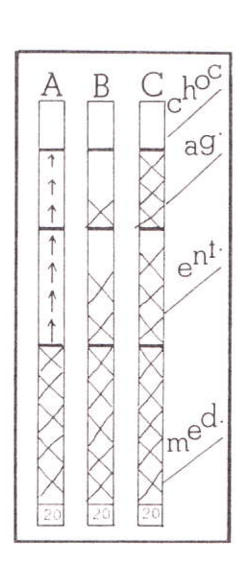
2) Entraînement :

- Un tour d'entraînement permet de cocher une case. Deux tours, deux cases... Un combat victorieux permet aussi d'avancer d'un degré.
- Ces deux bonifications ne sont pas cumulables : une unité attaquée durant un entraînement et victorieuse ne gagne qu'un degré. Défaite, elle n'en gagne pas.

3) Pour passer de la classe "entraînée" à la classe "aguerrie" et de "aguerrie" à "choc", l'entraînement ne suffit pas. Seuls des combats victorieux permettent cette progression.

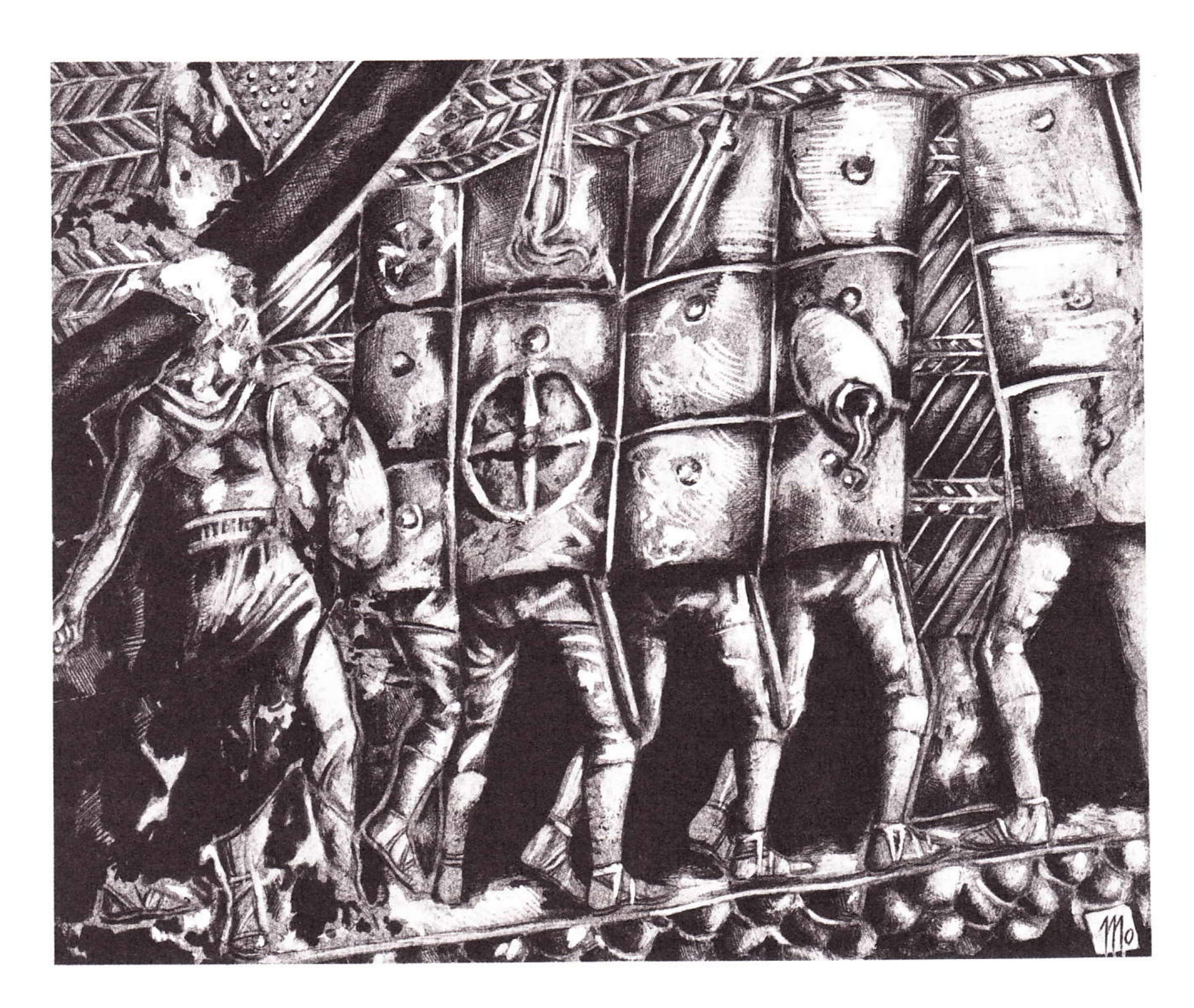
- Une unité victorieuse de classe "néophyte" ou "médiocre" coche un degré de la classe "aguerrie" ou "choc" en plus du degré auquel elle a droit.

EX : Spartacus reçoit le renfort d'une unité "médiocre". Comme c'est son vingtième renfort, il cercle le 20 et coche toutes les cases de la classe en question. Il faudra maintenant cinq mois d'entraînement ou de combat victorieux pour que l'unité devienne "entrainée", plus trois autres victoires pour qu'elle passe en "aguerrie" (A). Toutefois si pendant que l'unité est encore "médiocre" elle remporte un combat, le joueur peut déjà cocher une case de la classe "aguerrie" en plus d'un degré de la classe "entraînée" (B). Si l'unité remporte trois combats sans avoir pu s'entraîner, elle reste "médiocre" bien que tous les degrés de "aguerrie" soient cochés (C). L'obtention d'une classe doit suivre la hiérarchie. Toutefois si cette même unité s'entraîne durant deux mois elle deviendra immédiatement "aguerrie" et non "entraînée".



APPROVISIONNEMENT

Après avoir déplacé ses unités ou les avoir équipées et entraînées, le joueur esclave doit évaluer les pertes subies par manque de ravitaillement. Celui-ci provient du pillage des provinces traversées dont la richesse dépend de la nature de leur culture et de la sai-



son. Le nombre d'unités qu'il est possible de nourrir dans une province déterminée aux différentes saisons (été, demi-saison, hiver) est donné dans la troisième rangée de chiffres (sur la carte).

Si la somme des points de ravitaillement des provinces traversées est inférieure au nombre d'unités, Spartacus perd 20% des unités non approvisionnées (et pas de l'ensemble !). Si la valeur obtenue n'est pas un entier, elle doit être arrondie en défaveur des esclaves.

Si la somme est supérieure ou égale, le joueur ne subit pas de pertes. Toutefois, s'il exploite une province à plus de 10% de son potentiel maximal (suivant la saison), celle-ci est dite dévastée. Le joueur noircit sur son aide de jeu la partie correspondante (E) : il ne pourra plus, pour le restant de la partie, exploiter cette province qu'à un tiers de son potentiel maximal (valeur arrondie à l'entier inférieur.)

EX : Les esclaves vont de Naepoli à Salernum par le Vésuve en automne. Ces provinces peuvent subvenir aux besoins d'un maximum de 36 unités.
- Si Spartacus dispose de 43 unités, il en perd 20% de 7 soit (chiffre arrondi) 2 unités. En outre les trois provinces sont dévastées.
- *S'il dispose de 17 unités, il peut dévaster Salernum et le Vésuve sans toucher à Napoli (exploitée à moins de 10% de son potentiel).*
- Les trois provinces dévastées ne pourront désormais assurer la subsistance, en automne, que de 11 unités (14 en été et 3 en hiver).

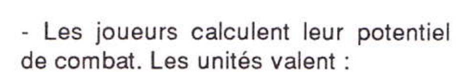
FUITE

Lorsqu'au cours ou à la fin d'une phase de mouvement des unités adverses se retrouvent dans une même province, le joueur en phase doit s'arrêter. Il est considéré comme l'attaquant.

S'il le désire, son adversaire peut chercher à fuir dans une province adjacente. La réussite de cette action dépend de la valeur des troupes et de la capacité des stratèges. Dans le cas d'un regroupement d'unités de classes différentes, seule la classe la plus basse est prise en compte.
- L'attaquant calcule son coefficient d'attaque : capacité stratégique du leader (indiquée sur les pions) plus 1, 2, 3, 4, 5 selon que la classe d'unité la plus basse du regroupement soit "néophyte", "médiocre", "entraînée", "aguerrie", "choc".
- Le défenseur calcule son coefficient de fuite de la même manière.
- Les joueurs consultent alors la table de fuite (p. 44).
- Un joueur peut faire fuir son leader avec une partie seulement des troupes dont il dispose (en abandonnant les troupes néophytes par exemple...). Si la tentative de fuite réussit, les unités restantes sont aussitôt retirées du jeu.
- Le romain ne peut jamais fuir en combat en solitaire.

COMBATS

Si la fuite n'a pas été possible (ou si le joueur attaqué n'a pas refusé le combat) la bataille peut se dérouler.



- Les joueurs calculent leur potentiel de combat. Les unités valent :

	Esclaves	Romains
néophyte	1	1
médiocre	2	1
entraînée	3	3
aguerrie	4	6
choc	6	10

- Les joueurs cherchent sur la table des résolutions de combats la rangée correspondant au rapport de force.
- Ils établissent ensuite le modificateur général du combat qui est égal à : la capacité stratégique du leader romain ou esclave ;
le relief : + 2 pour le romain si le combat a lieu en plaine ; + 2 pour l'esclave s'il se déroule en haute montagne (aucun modificateur en montagne) ;
Bonus : + 3 pour un joueur si toutes ses unités sont "aguerries" ou "choc".
- Le nouveau rapport de force est établi en se déplaçant par rapport au rapport initial d'un nombre de rangées égal à la différence des deux modificateurs. Et ceci en faveur du joueur ayant le plus grand modificateur.
- Une fois les pertes défalquées, les joueurs recommencent un nouveau round à partir du début, jusqu'à l'élimination d'un des camps en présence. Si l'un des deux partis désire prendre la fuite entre deux rounds, il peut le tenter de la manière indiquée précédemment.

Exemple de combat

Deux unités "aguerries" romaines sous les ordres de Crassus attaquent en plaine 12 unités "médiocres" et 7 "néophytes" sous les ordres de Spartacus.

Si Spartacus veut fuir avec l'ensemble de ses hommes :
- coef. d'attaque : 4 (troupes "aguerries") +2 (Crassus) = 6.
- coef. de fuite : 1 ("néophyte") + 3 (Spartacus) = 4
- 6 - 4 = +2 en plaine : fuite impossible! En haute montagne Spartacus aurait pu éviter le combat.

Combat :
- potentiel du romain : 2 x 6 = 12
- potentiel de l'esclave : 12x2+7x1 = 31
Le rapport de force est donc de un contre trois (1/3).
- Modificateur romain : 2 (Crassus) + 2 (plaine) + 3 (unités aguerries) = + 7
- Modificateur esclaves : 3 (Spartacus)
Donc modification de quatre rangées en faveur du romain : le nouveau rapport de force est de 3/1 !
Les pertes sont calculées sur la table A : 3 unités esclaves et 0 romaine.



REGLES OPTIONNELLES

Mouvement aléatoire des romains

La table de mouvement aléatoire des romains permet de simuler le déplacement de ceux-ci lors du jeu en solitaire. A chaque tour il suffit de lancer un dé et de vérifier sur la table quelles sont les actions entreprises par les légions.

Pion Spartacus réversible

Le pion représentant Spartacus possède un recto et un verso. Si le joueur place ce pion verso visible (cadre sombre) on considère que, pour les problèmes d'approvisionnement, de renforts ou d'équipement, le pion couvre la province où il se trouve et toutes celles qui lui sont adjacentes.

Le pion "verso" ne peut se déplacer. Il doit être pour cela mis recto visible. Le joueur ne peut retourner ce pion qu'en phase 1 avant le mouvement ou l'entraînement - équipement des troupes.

Si les romains entrent dans une province adjacente à celle où se trouve le pion "verso" visible, le joueur esclave perd 10% de ses unités. Si les romains (pousuivant leur mouvement) entrent dans la province où se trouve le pion, encore 10% des unités sont retirées du jeu avant le combat. Le joueur esclave choisit quelles unités retirer. Les 10% sont arrondis à l'entier inférieur.

Greniers

Quand le joueur esclave décide d'exploiter le grenier pendant les saisons d'automne et d'hiver d'une ville, il peut, s'il reste immobile dans la pro-

vince, approvisionner ses troupes durant le restant de la saison sans être obligé de dévaster la province. Le grenier exploité ne pourra plus resservir.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour Spartacus

Le joueur esclave dispose de trois moyens de gagner la partie.

1) Prendre Rome (rester immobile sur une des provinces adjacentes) : Il faut que les assiégeants soient au moins au nombre de 30 unités, auquel cas le siège dure 3 tours ; à 35 unités, 2 tours ; à 40 unités, 1 tour. Si une ou plusieurs légions apparaissent dans Rome durant le siège, la durée de celui-ci est augmenté d'un nombre de tours égal à deux fois le nombre de légions.

2) Fuir par les Alpes : Spartacus peut fuir par l'une de ces deux provinces Attria ou Cisalpine, pourvu que:
- Lucullus soit dans la péninsule
- Spartacus ait avec lui 25 unités esclaves s'il passe les Alpes en hiver, 20 en demi-saison et 15 en été.

3) Fuir par la mer sur les navires pirates : Spartacus peut fuir par toute province côtière au sud de la ligne Paestum - Brundisium (provinces incluses), pourvu que :
- Pompée soit dans la péninsule
- Spartacus ait avec lui 15 unités esclaves
- Spartacus ait dévasté 12 provinces de plaines richement cultivées dont 6 greniers (pour payer le prix du transport).

Pour le Romain

Il lui faut éliminer Spartacus avant que celui-ci ne remplisse une de ses conditions de victoire. □

Pierre Bruno



TABLEAU DE FUITE

Coef. d'attaque - coef. de fuite =	-6 à 0	+1	+2	+3
Plaine	+	-	-	-
Montagne	+	+	-	-
Haute montagne	+	+	+	-

+ : fuite possible dans une province adjacente
- : fuite impossible, combat

TABLE DE RESOLUTION DES COMBATS

	A	B	C
7/1	6/0	6/0	5/0
6/1	5/0	5/0	5/1
5/1	4/0	4/1	4/2
4/1	3/0	3/1	3/2
3/1	3/1	3/2	2/2
2/1	2/1	2/1	2/3
1/1	2/2	2/3	2/4
1/2	1/2	2/4	2/5
1/3	1/3	1/5	2/6
1/4	0/3	1/6	2/7
1/5	0/4	0/6	1/7
1/6	0/5	0/7	1/8
1/7	0/6	0/8	1/9

La première valeur indique, en unités, les pertes du défenseur. La seconde celles de l'attaquant.
- Quand le **Romain** attaque en plaine, on se sert de la table A ; en montagne, table B ; en haute - montagne, table C.
- Quand **Spartacus** attaque en plaine on se sert de la table C ; en montagne, table B ; en haute - montagne, table A.

MOUVEMENTS ALEATOIRES DES ROMAINS

Capacité stratégique du général				Action des romains
3	2	1	0	
			1	2 mvt
			2	1 mvt
		1	3	0 mvt
		2	4	1 mvt
	1	3	5	2 mvt
	2	4	6	3 mvt
1	3	5		terre brûlée (1)
2	4	6		terre brûlée (2)
3	5			4 mvt
4	6			5 mvt
5				terre brûlée (3)
6				6 mvt

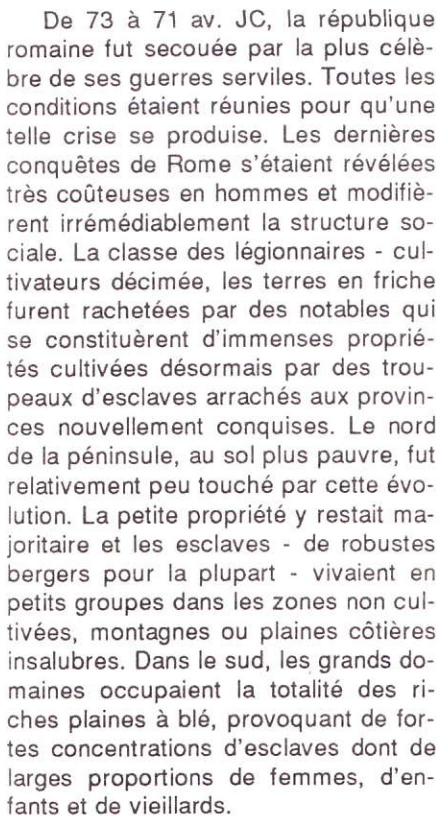
- **x mvt :** le général romain se déplace de x provinces vers Spartacus par le chemin le plus court.
- **Terre brûlée (x) :** le général se déplace de x provinces vers Spartacus en s'efforcant de passer sur des régions non dévastées et s'il a le choix par les provinces les plus riches. A la fin de son mouvement il ne doit pas être plus loin des esclaves qu'il ne l'était au début. Chaque province traversée est dévastée (à reporter sur la feuille d'aide).



SPARTACUS



LE GLAIVE QUI FIT TREMBLER ROME...



De 73 à 71 av. JC, la république romaine fut secouée par la plus célèbre de ses guerres serviles. Toutes les conditions étaient réunies pour qu'une telle crise se produise. Les dernières conquêtes de Rome s'étaient révélées très coûteuses en hommes et modifièrent irrémédiablement la structure sociale. La classe des légionnaires - cultivateurs décimée, les terres en friche furent rachetées par des notables qui se constituèrent d'immenses propriétés cultivées désormais par des troupeaux d'esclaves arrachés aux provinces nouvellement conquises. Le nord de la péninsule, au sol plus pauvre, fut relativement peu touché par cette évolution. La petite propriété y restait majoritaire et les esclaves - de robustes bergers pour la plupart - vivaient en petits groupes dans les zones non cultivées, montagnes ou plaines côtières insalubres. Dans le sud, les grands domaines occupaient la totalité des riches plaines à blé, provoquant de fortes concentrations d'esclaves dont de larges proportions de femmes, d'enfants et de vieillards.

Par ailleurs, Rome se trouvait alors singulièrement dépourvue de défenses. A la suite de guerres civiles qui opposèrent le parti populaire (proche des légionnaires spoliés) et le parti sénatorial (proche des grands propriétaires), l'Italie avait été démilitarisée : les légions les plus proches stationnaient en bordure des Alpes pour prévenir toute offensive gauloise. Les meilleures troupes et les généraux les plus habiles étaient pour leur part enlisés dans des guerres lointaines et interminables : Lucullus en orient contre Mithridate, un roi local ; Pompée en Espagne contre Sertorius, ultime représentant du parti populaire vaincu à Rome.

Ainsi quand Spartacus prit la fuite - comme tant d'autre le faisaient annuellement - sans doute était-il loin de s'imaginer qu'il allait bientôt, à la tête d'une armée gigantesque (entre 60.000 et 120.000 esclaves révoltés), battre à plusieurs reprises les armées de la République et menacer l'existence même de la puissance romaine.

Cet esclave Thrace, condamné à la gladiature pour avoir déserté les rangs de l'armée romaine, avait refusé de mourir dans l'arène pour le plaisir d'une foule inepte. Suivi de ses compagnons de misère, il s'enfuit de la prison où les gladiateurs étaient entraînés, et repoussa les milices lancées à sa recherche. Son exemple redonnant espoir à tous les asservis, il fut rejoint par des groupes toujours plus importants d'esclaves en fuite avec lesquels il sut vaincre par la ruse sa première légion, levée à la hâte et confiée à l'inexpérimenté Glaber. Cette victoire fut suivie de bien d'autres mais le principal problème ne tenait pas, pour les révoltés, dans la présence régulière de légions lancées à leurs trousses. Ces unités, trop mal entraînées et encadrées, ne pouvaient guère se montrer dangereuses. Il fallait maintenant aux esclaves - pour espérer s'imposer ou simplement survivre - s'armer, s'exercer au maniement du glaive ou de la lance et surtout, trouver de quoi se nourrir.

Ces considérations triviales, difficiles à résoudre, minèrent le mouvement de la révolte. Et quand en 71, Lucullus et Pompée après avoir repoussés les périls extériers revinrent en Italie avec tout ou partie de leurs troupes aguerries, la situation de Spartacus devint désespérée. En voulant leur échapper, il se heurta aux légions de Crassus, riche romain promu général, qui écrasa le mouvement et fit crucifier 6000 prisonniers le long de la voie Appienne. Les esclaves survivants furent balayés par Pompée dans les semaines qui suivirent.

Si les siècles écoulés ont donné à la révolte de Spartacus, mort parmi les siens, une dimension symbolique, le mouvement n'eut que de faibles retombées en lui-même. Mais menacée sur son sol par les plus méprisés des êtres, Rome n'avait dû son salut qu'à l'intervention de ses généraux (qui furent remerciés en conséquence). Les chefs militaires, enhardis par cette nouvelle considération, allaient, jusqu'à la chute de la République, devenir les acteurs principaux de la vie politique romaine.

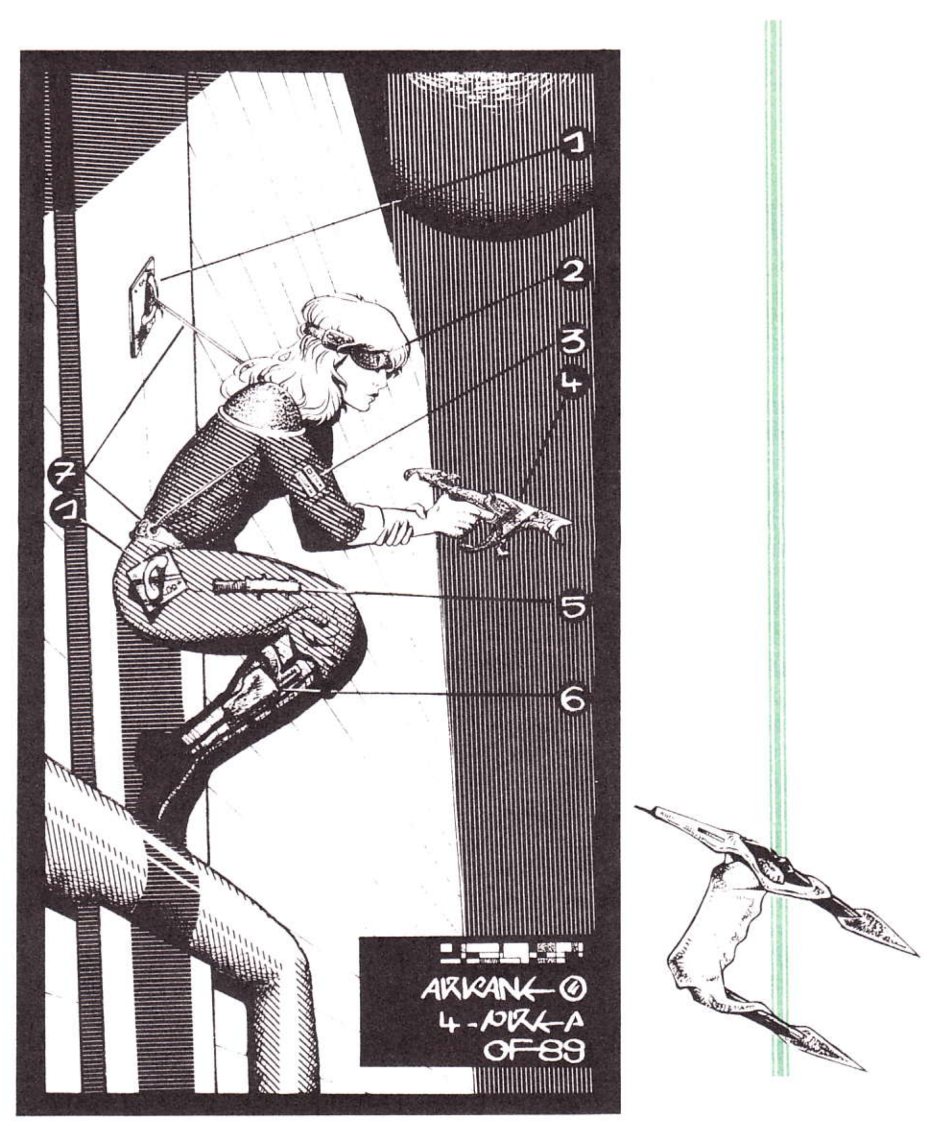
P. B.

RODEURS DES ETOILES

Le mois dernier, alors que nos braves agents et chroniqueurs rebelles du non moins brave journal de l'Alliance (GRAAL bien sûr) s'affairaient à vous fournir le maximum de données sur les Rôdeurs des Etoiles, un obscur agent impérial, élève de Darth Vador, parvenait à leur dérober une carte holographique d'une importance capitale : la fiche de l'assassin pour Star Wars !

Aussitôt le méfait découvert, le célèbre chasseur de prime Iglor Veesire et 'Haufe, le vilain petit Ewok, étaient envoyés au fin fond de la galaxie pour récupérer le précieux objet. Après d'inénarrables aventures et exploits à faire blémir Han Solo lui-même, nos deux héros ramenaient la carte holographique et de nouveaux renseignements. Le bien triomphait encore une fois de l'adversité... Vive l'Alliance ! Vive le jeu ! □





ASSASSIN

Nom du Personnage ____________

Nom du Joueur ____________

sexe ________ age ________

Description physique ____________

DEXTERITE 3D	**PERCEPTION** 4D
Armes Blanches ____	Commandement ____
Armes Lourdes ____	Dissimulation–Discrétion ____
Blaster ____	Escroquerie ____
Esquive ____	Jeu ____
Grenade ____	Marchandage ____
Parade Arme Blanche ____	Recherche ____
Parade Mains Nues ____	____
A.S. ____	**VIGUEUR** 3D
SAVOIR 2D+2	Combat Mains Nues ____
Bureaucratie ____	Escalade–Saut ____
Cultures ____	Levage ____
Illégalité ____	Natation ____
Langages ____	Résistance ____
Races Extra Terrestres ____	____
Survie ____	**TECHNIQUE** 2D+1
Systèmes Planétaires ____	Démolition ____
Technologie ____	Médecine ____
____	Prog.–Rep. Droïd ____
MECANIQUE 2D	Prog.–Rep. Ordinateur ____
Astrogation ____	Rep. Répulseurs ____
Canons de Vaisseau ____	Rep. Vaisseau ____
Ecrans de Vaisseau ____	Sécurité ____
Equitation ____	____
Pilotage de Vaisseau ____	**Contrôle** ____
Répulseurs ____	**Sens** ____
____	**Altération** ____

Points de Force	Points du Côté Obscur	Niveau de Blessure	Points de Compétence
○	○	○	○

RAPPORT AUX LEGIONS LUDIQUES SUR SUJET ARKANE

Nom : Arkane ; Race : humaine ; 1m 72, 52kg, membre de la Caste de Koniec.

Arkane est susceptible de pouvoir nous aider dans notre lutte contre les forces impériales et surtout contre l'ISB (Imperial Secret Bureau), comme elle l'a fait tout au long de notre dernière mission. Ses capacités et son caractère en font une parfaite équipière pour nos têtes brûlées. De plus c'est un excellent médecin.

TECHNIQUE (et exemple de PJ assassin débutant)

- DEXTERITE : 3D, esquive : 3D+2, AS: 6D
- PERCEPTION : 4D, dissimulation / discrétion : 5D
- SAVOIR : 2D+2, races extra-terrestres : 3D
- VIGUEUR : 3D, escalade/saut : 3D+1
- MECANIQUE : 2D
- TECHNIQUE : 2D+1, médecine : 4D
- Points de force : 1

EQUIPEMENT SUR DOCUMENT HOLOGRAPHIQUE

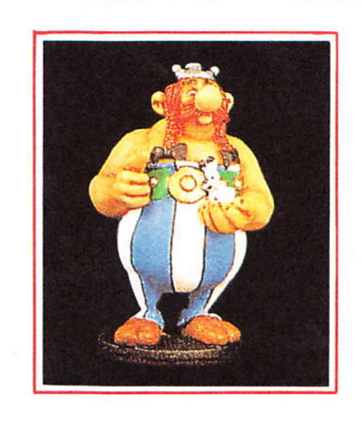
1) Ventouses à pulseurs électromagnétiques.
2) Lunettes à infrarouges.
3) Ordinateur de poche.
4) Arme d'AS.
5) Couteau à étui auto-aiguisant.
6) Miniblaster.
7) Synthécorde de ceinturon.
Autres : Combinaison de saddikat tressé, 2 medpacs, 1 grenade, ? crédits.

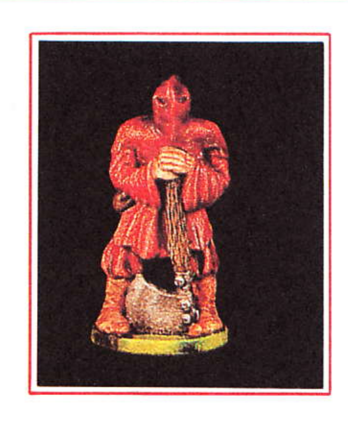
Tout son équipement est dépoli et ne laisse paraitre aucun reflet.

GRAND CONCOURS DE PEINTURE DE FIGURINES

DEVENEZ LE GRAND MAITRE DU METAL MAGIQUE







CONCOURS ORGANISE PAR TRANSECOM AVEC LA PARTICIPATION DE GRAAL SUR LES FIGURINES METAL MAGIC

1° PRIX, "GRAND MAITRE DU METAL MAGIQUE" : TOUTE LA GAMME DE FIGURINES METAL MAGIC DISTRIBUEE EN FRANCE PAR TRANSECOM, SOIT PLUS DE 300 FIGURINES, D'UNE VALEUR D'ENVIRON 4.500 FRANCS, PLUS UN ABONNEMENT A TOUTES LES NOUVELLES FIGURINES METAL MAGIC PENDANT 5 ANS ! PLUS UN ABONNEMENT DE 6 MOIS A GRAAL, PLUS UN JEU "L'ARC ET LA GRIFFE".

2° PRIX, "GRAND MAITRE DE LA MAGIE" : LES MEMES 300 FIGURINES QUE LE PREMIER PRIX, PLUS L'ARC ET LA GRIFFE.

3° PRIX, "GRAND MAITRE DU METAL" : 185 FIGURINES D'UNE VALEUR D'ENVIRON 2.365 FRANCS, PLUS L'ARC ET LA GRIFFE.

4° PRIX : 100 FIGURINES D'UNE VALEUR D'ENVIRON 1.105 FRANCS, PLUS UN ABONNEMENT DE 6 MOIS A GRAAL.

5° PRIX : QUATRE BOITES DE FIGURINES ET DECORS D'UNE VALEUR D'ENVIRON 705 FRANCS, PLUS UN ABONNEMENT DE 6 MOIS A GRAAL.

DU 6° AU 100° PRIX : DES DIZAINES D'AUTRES FIGURINES.

REGLEMENT :

ART.1. Le concours consiste à peindre trois figurines de la marque "Metal Magic" :
- Une au choix parmi les suivantes : *Mi-Go - *Serviteurs - *Byakhee - *Proto-Shoggoths
- une figurine libre dans la série Heroic Fantasy
- une figurine libre dans la série Détectives de Dunitch

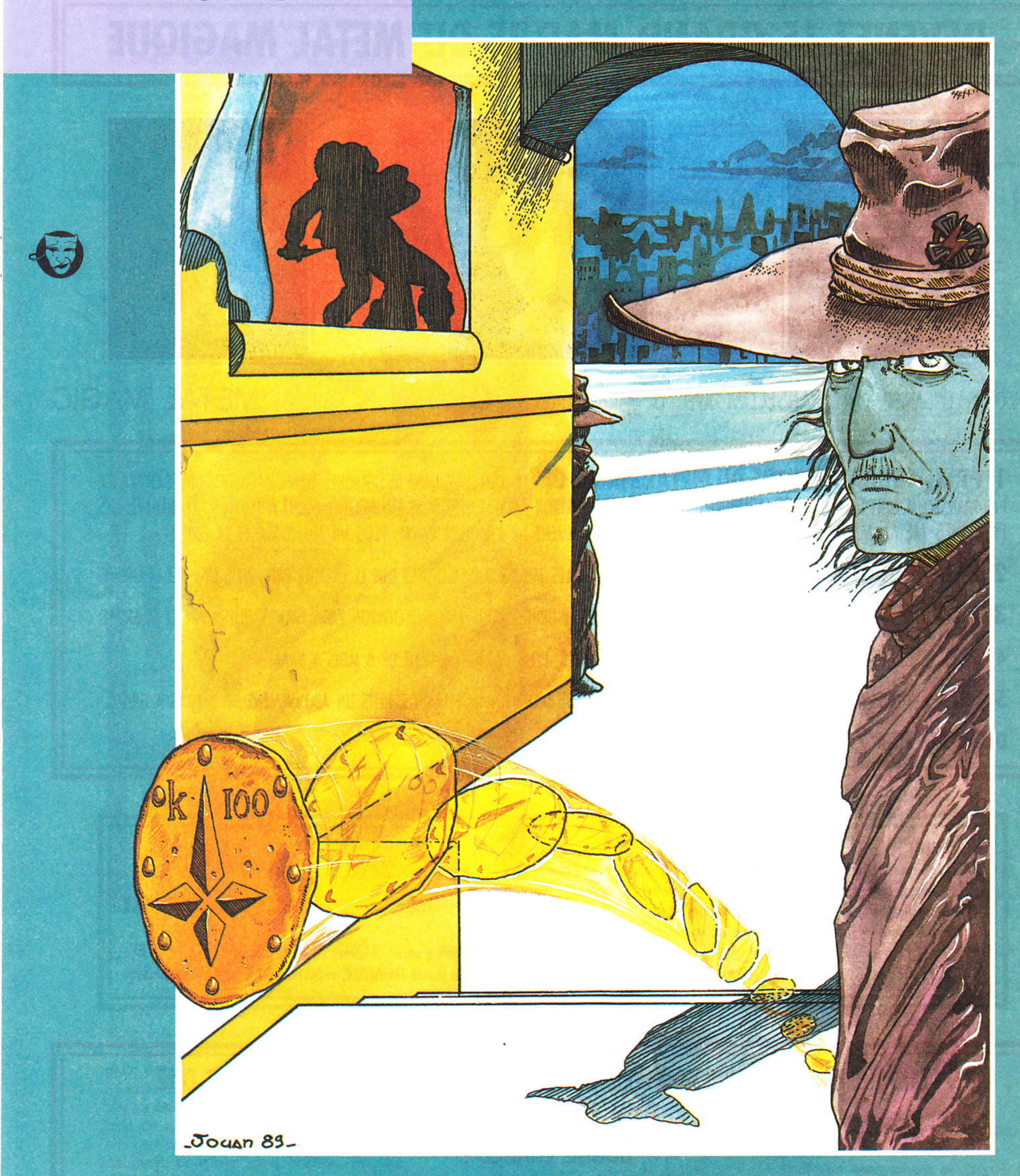
ART.2. Les figurines peintes devront être expédiées à TRANSECOM au plus tard le 15 octobre 1989 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

ART.3. Le jury composé de journalistes spécialisés, de peintres professionnels et de membres de la société TRANSECOM, désignera les 100 gagnants du concours.

TOUS LES RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LE CONCOURS "METAL MAGIC" SE TROUVENT CHEZ VOTRE BOUTIQUE PREFEREE

"BONNE CHANCE !"

TRANSECOM, PARC D'ACTIVITES LES DOUCETTES, 12 AVENUE DES MORILLONS, 95140 GARGES LES GONESSE


k 100
Jouan 89



neuf hommes à abattre

Ce module est composé de deux scénarios distincts, "neuf hommes à abattre" et "pile ou face". Il s'agit d'aventures urbaines dans lesquelles lanceurs de sorts et autres paladins n'ont pas leur place. Prudence, ruse et perspicacité sont de rigueur. Voici enfin le temps des assassins et des voleurs...

Drôle de mission qui nous était confiée, protéger ce petit bout de femme prénommée *Mathilda*. Elle était venue nous mander dans notre tripot préféré, le *Godet Percé*, et le contrat était clair : cette damoiselle, nommée juré au procès d'un assassin de la guilde locale, craignait pour sa vie. La pauvrette venait engager quelques gros bras pour la garder. Dès le premier soir, tout n'était plus si clair quand nous trouvâmes un parchemin dans l'un de nos fourreaux d'épée :

"Vous avez ingurgité un poison dont je suis le seul à posséder l'antidote... A une heure du matin au Godet Percé."

Un si joli coup valait bien une rencontre : nous empoisonner, nous, les maîtres de l'ombre...

Face à nous, ce grand homme, tout en cuir et plutôt maigre, semblait nerveux avec sa balafre qui lui barrait l'oreille. L'accusé du procès lui apparaissait plus innocent que les jurés, c'était son acolyte. Nous faillîmes pleurer... Le marché était le suivant, neuf gorges à trancher, celles des jurés. L'affaire n'était plus simple du tout, car en fait, son compagnon infortuné était tombé à cause de la Guilde. Les free-lance étant rarement appréciés, par solidarité nous acceptâmes ; et de plus il était trop tôt pour rencontrer une dernière fois *Death*. Mais nous n'avions plus que quatre jours avant que les effets du poison se fassent sentir.

Ainsi commençe une étrange enquête. Pour nous faciliter l'ouvrage, nous décidons de garder comme couverture le rôle de garde du corps de Mathilda, que nous supprimerons en dernier. Discrètement nous lui dérobons la liste des jurés et leur adresse. Notre protégée était parti à son travail, accompagnée de l'un des nôtres, à la grande bibliothèque ancestrale de la ville.

Nous débutons notre journée par la surveillance de deux jurés, *Malkive* (notaire de son état) et *Claudio*, le tavernier et propriétaire du *Piano Vache*. Ce haut lieu de la jeunesse friquée n'ouvrant qu'à 17 heures, le notaire est notre première cible. La petite maison à deux étage qui abrite son lieu de travail se situe en plein centre ville. D'inquiétantes statues de margoyle ornent son jardin.

La porte nous est ouverte par un homme, grand, beau, qui inspire tout de suite la sympathie. Prétextant un héritage de ma vieille tante, nous nous introduisons dans l'antre de notre future victime. Profitant d'une brève absence du notaire, nous effectuons une rapide fouille de son bureau, fouille qui se révèle des plus intrigantes : peu de dossiers relatifs à la profession de notaire mais beaucoup d'objets hétéroclites tels que des grattoirs, des tampons et diverses feuilles aux écritures différentes. De plus les tableaux ornant les murs du bureau ont l'air de superbes faux. Une petite visite nocturne s'impose.

La tentative d'approche de Claudio le tavernier échoue pour cause de soirée privée organisée au Piano Vache par le fils du maire. L'idée du poison coulant dans nos veines nous incite de manière particulièrement agréable à redoubler d'activité. Nous engageons un jeune sbire pour aller "visiter" la maison de Malkive ; il ne revient pas. Le lendemain nous remarquons une statue de plus dans le jardin du notaire.



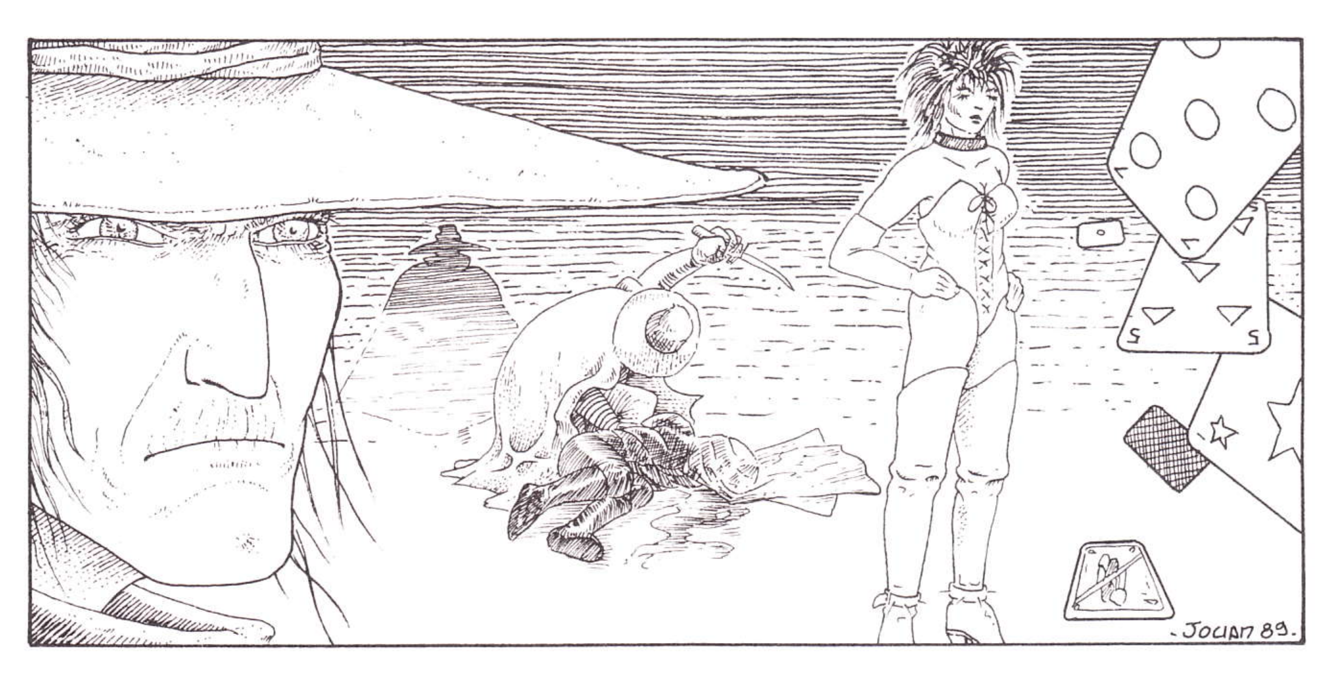
Pour ce deuxième jour de chasse à l'homme contre la montre, nous décidons de surveiller deux jurés: *Lazuro* le professeur de langues et *Krobult* l'aide épicier. La soirée étant consacrée à une seconde tentative pour pénétrer au Piano vache. Au collège d'instruction de la ville, notre docteur es langues humanoides enseigne dans un amphithéâtre les différentes prononciations du parler orque. Nous pouvons ainsi l'observer sans nous faire remarquer. Lazuro est un grand costaud qui possède, indéniablement, l'art de manier la belle phrase... Le cours fini, il s'entretient discrètement avec l'un de ses élèves qui part immédiatement, porteur d'un petit parchemin. Comme nous sommes des gens prudents qui ne négligeons rien, l'un des nôtres suit ce jeune coursier. Sa filature s'achève de manière surprenante à une petite maison au centre de la ville... chez le notaire. Peu de temps après, l'élève ressort, tenant un paquet dont le destinataire est son professeur, le sieur Lazulo. Etrange matinée, non ?

En début d'après-midi, nouveau choc, cette fois notre homme s'entretient longuement avec l'aide-épicier, dénommé Krobult. Usant de nos plus belles ruses, nous arrivons à surprendre l'heure du prochain rendez-vous : 19h, nous y serons aussi. Sur ce le professeur rentre chez lui. Dans un quartier plutôt aisé, il habite un petit appartement au rez-de-chaussée d'une grande bâtisse. A 17h, nous nous demandons si nous n'allons pas laisser le poison agir : *Bunus de la*

Feuille, journaliste enquêteur au canard local et juré à abattre, entre chez Lazulo. S'était-ils donc donnés le mot pour se retrouver et ainsi nous faciliter la tâche ? Ou Kos, dieu du destin était-il derrière toutes ces coincidences... Grâce à des efforts désespérés nous réussissons à percevoir quelques bribes de la conversation :

"Ta mission... au tribunal... grâce au faux laisser-passer... dérober... la fiche des mouchards... Malkive t'as donné ce qu'il..."

Drôles de jurés ! Notre pychologie pratique de tueur est profondément troublée... Etant donné que Krobult et Lazulo ont rendez-vous ensemble ce soir, une partie de l'équipe va entamer la surveillance de *Trevsat*. Ce dernier est le concierge de la mairie. Il possède un grave handicap dans la vie, il est cul de jatte. Trevsat doit son emploi à son infirmité. Son activité est des plus normales jusqu'à 19 heures ou il rentre à son domicile.



En début de soirée Krobult reçoit Lazulo dans le but (nos oreilles trainent derrière la porte) de décoder un message. Lazulo est donc chargé par un mystérieux commanditaire de dérober au tribunal, pendant le procès, le fichier de la milice concernant la section "mouchards". Si tous les jurés étaient comme ces oiseaux là, il n'y aurait plus de justice...

Pendant que Krobult raccompagne le professeur, nous fouillons le logis de l'aide-épicier. C'est une petite mansarde peu meublée ; cependant, sous une latte du plancher, nous découvrons une petite cache contenant quelques bourses (apparemment volées), une grille de décodage (nous la gardons) et un parchemin avec une adresse : celle d'un dénommé *Ivanselt*, antiquaire, également juré du procès, comme par hasard. Le parchemin indique que Krobult doit déposer ses prises chez l'antiquaire. Nous avons tout juste le temps de disparaître avant le retour de celui-ci. Pratiquement au même moment, l'équipe qui surveille la demeure du concierge cul de jatte voit sortir un homme, grand, vêtu de cuir et apparemment grimé, mais son identité ne fait aucun doute, il s'agit de Trevsat qui possède ses deux jambes! Nos acolytes qui le filent toute la nuit le verront agresser trois promeneurs nocturnes pour les délester de leurs bourses. Vers une heure du matin le faux infirme est de retour à son domicile.

Notre belle équipe de coupeurs de gorges se retrouve au Piano Vache. Une étrange décadence règne dans cette taverne, la clientèle est composée de la jeunesse dorée de la ville et de ce qui nous semble être un commando de charme, une dizaine de jolies filles vampant joyeusement les clients. Claudio est un homme d'un certain âge (la soixantaine) au caractère bourru et autoritaire et aux manières rustres (trois ivrognes expulsés de la taverne manu militari), ses yeux expriment l'intelligence et le pragmatisme. Plus la soirée s'écoule, plus ses filles emmenent des clients au 1° étage. Au fond du Piano Vache régne une chaude atmosphère autour d'une table: une superbe blonde est en train de plumer quatre types au "3 chaotique" (jeu de cartes particulièrement répandu dans les cercles de joueurs friqués). La fille, habillée d'une guêpière de cuir, outrageusement fardée, n'est autre qu'une des 9 jurés, la dénommée Camilia. Elle est supposée travailler dans l'orchestre municipal en tant que joueuse de cithare. Dire qu'on nous l'avait décrite comme timide et réservée, bonjour la différence !

Alors que la soirée s'achève lentement, un homme en noir accoudé au bar entame une discussion avec Claudio. Au moment de la fermeture, le tavernier lui remait un épais livre relié de cuir noir. Leur discussion est interrompue par Camilia qui donne à Claudio quatre grosses bourses (les gains de la soirée sans doute).

Voilà 20 minutes que nous sommes sortis du Piano Vache, le cadavre de l'homme en noir gît à nos pieds, baignant paisiblement dans son sang, tandis que nous lisons attentivement le livre noir. Celui-ci est en réalité un livre de comptes clandestins indiquant les diverses sommes issues des passes du commando de charme. Vous avez dit jurés ? Nous échafaudons une hypothèse sur le jury, dont nous allons surveiller les derniers membres pour ne laisser planer aucun doute (le doute n'est pas permis dans notre profession).

Bunius de la feuille est notre première cible de la troisième journée. Il est enquêteur journaliste au journal de prestige de la ville, *La Noble Gazette*. Il y travaille comme chroniqueur mondain l'après-midi (le matin il dort et la nuit il se rend dans les soirées mondaines). Alors qu'il part de chez lui pour se rendre au

journal, nous entrons par effraction dans son superbe appartement où il entrepose ses archives (journaux, articles). Nous remarquons de nombreux plans de villas du quartier riche. Laissant un de nos compères surveiller le bâtiment de la Noble Gazette, nous partons vers la boutique d'Ivanselt l'antiquaire. Agé d'une trentaine d'années, il est vêtu pauvrement, ce qui contraste violemment avec la richesse de son magasin. Pendant que je marchande avec lui le prix d'une armoire, un des nôtres fouille l'arrière-boutique où de nombreux objets de luxe sont entreposés. Il y découvre également un très intéressant livre de comptes (l'écriture perdra ces gens là). Confirmés dans nos présomptions sur Ivanselt, nous changons d'objectif.

Pourquoi donc le fichier des "mouchards" intéresse-t-il tant ces messieurs ? Entrer dans le palais de justice et voler le fichier est un jeu d'enfant pour nous autres les véritables professionnels de la rapine et du meurtre. A la lecture du fichier, nous découvrons un élément qui nous fait bondir : Mathilda, la pauvre fillette tremblante qui a réclamé notre aide est une espionne de la milice infiltrée dans la guilde locale, la garce ! Le temps de voir Camilia la vamp joueuse de la nuit transformée en gentille musicienne de l'orchestre municipal et de surprendre une conversation entre Trevsat le faux cul de jatte et Bunius de la feuille, le premier indiquant au second une villa à cambrioler, notre hypothèse s'avère exacte. Une ultime filature nous fait découvrir que Krobult n'est pas qu'un agent de liaison mais aussi un habile pickpocket nocturne. Le puzzle est complet.

La guilde locale avait fait arrêter un free lance, mais pour être sûre que celui-ci ne s'en sortirait pas, elle avait placé 9 hommes dans le jury... Voilà qui choque notre individualisme profond, c'est, plus que le poison, une bonne raison pour supprimer les jurés en commençant par Mathilda. Le procès commence demain à 11 heures, le sang va couler cette nuit...

Il est conseillé au MD de bien connaitre l'emploi du temps de chaque juré (se servir du tableau), de brouiller les pistes, pour cela, par exemple, en infiltrant un voleur de la guilde dans le groupe des aventuriers. Si les joueurs ne sont pas assez discrets, faites-les attaquer par la guilde... □

Extrait des dossiers noirs de la Confrérie des Exilés Kaotiques

EMPLOI DU TEMPS DES JURES

	Mathilda	Malkive	Claudio	Lazulo	Krobult	Bunus	Trevsat	Ivanselt	Camilia
1er jour	- 8h : réveil - 9h30 à 17h : travail	- 9h à 17h: travail	- dort jusqu'à 14h	- étudie toute la journée	- 9h à 17h: travail	- dort jusqu'à midi puis part au travail	9h à 19h : travail	- 9h à 18h: travail	10h - 12h : s'occupe du secours populaire
	- 17h à 21h : dîne puis se couche	- 21h : théâtre avec Ivanselt	- 15h à 16h : marché - 17h à 24h : au Piano Vache, soirée privée		- à partir de 21h : pick-pocket dans les rues	- 17h30 à 24h : soirée au Piano Vache	- 21h - 24h : à la Boite à Music	21h : théâtre avec Malkive	- après-midi : s'entraîne à la cithare - 19h : Piano Vache
2e jour	- même horaires pendant les 2e et 3e jours	- 9h à 17h: travail	- dort jusqu'à 14h	- 9h à 12h : cours	- 9h à 17h: travail	- dort jusqu'à midi puis travail	- 9h à 19h: travail	- 9h à 18h: travail	- 10h30 à 11h30 : secours populaire
		- 12h15 : reçoit l'élève	- 15h à 16h : marché - 17h à 24 h : au Piano Vache	- 12h : entretien avec élève - 14h à 17h: home - 17h à 18h : reçoit Bunus - 18h à 21h15 : va chez Krobult	- 14h : voit l'élève - 19h à 20h30 : voit et raccompagne Lazulo	- 16h : rentre chez lui - 21h à 23h : soirée mondaine	- 22h : sort	- ne bouge pas de chez lui	- 14h à 18h : anime une fête pour enfants au collège - 21h à 24h : au Piano Vache
3e jour		- 9h à 18h: travail	- dort jusqu'à 13h30	- cours de 10h à 13h	- 9h à 17h: travail	- dort jusqu'à midi puis travail	- 9h à 19h: travail	- 9h à 18h: travail	- dort jusqu'à 11h30
		- 21h à 23h : va à la Boite à Music	- 14h30 : va au port acheter des tonneaux - 17h à 22h : au Piano Vache	- 13h à 21h : home - 21h à 23h : rejoint Malkive à la Boite à Music	- à partir de 21h : pick-pocket	- 19h30 : dîne chez Ivanselt - 21h : va voir Trevsat puis va au théâtre	- 21h : voit Bunus - 23h30 : cambriolage	- 19h30 à 21h : reçoit Bunus à dîner - 21h à 23h : rapport hebdomadaire avec la guilde	- 14h à 17h : s'entraîne avec l'orchestre - 21h : au Piano Vache







Nous étions en train de boire à la santé des neuf jurés défunts qui avaient bien falli nous berner. Nous en étions déjà à notre troisième chope de cette boisson qui remplit si bien les veines. C'est dans cette ambiance euphorique que nous finissions nos verres, lorsque la milice fit sa brutale et désagréable apparition au *Godet Percé*. Ces gueux ne firent point dans le détail. Tables et verres furent renversés et nous embarqués avec un aller simple pour un quelconque cachot... (ça faisait toujours une note de moins à payer).

Les habitués de la soie ne sont pas à l'honneur dans ce trou à charognes. Clochards et prostituées, ivrognes en tous genres nous font une piètre compagnie pour cette dure nuit. Mais qu'attendons-nous pour partir de cette misérable geôle ? Que ces chiens répondent à nos questions, qu'ils nous rendent justice (et notre équipement par la même occasion !). Leur misérable cerveau ne leur permet pas de découvrir le lien entre nous et ce petit génocide de jurés. Alors pourquoi nous emprisonner sans raisons valables, quel coup tordu se prépare à l'horizon ? La mort a-t-elle encore soif de vies ?

Un de ces tristes sires nous amène enfin à son supérieur. Une fois entrés dans son bureau, nous attendons paisiblement des excuses de ce minable. Mais celui-ci, au lieu de se confondre en excuses à notre égard, nous accuse de détention de fausse monnaie. Nous sommes soi-disant à la tête d'un important trafic... Ainsi les cadavres que nous venions de détrousser ne nous avaient offert que des fausses pièces d'or ! Les jurés ne sont vraiment plus fréquentables de nos jours.

Après un long interrogatoire, cet homme comprend que nous ne sommes pas les coupables (ce fut très long...). Le problème c'est qu'il en faut des coupables. Nous ou d'autres quelle importance ! Chose étonnante, cet face d'orque a l'idée de nous libérer pour nous permettre de demanteler le réseau pou lui. Notre amour propre en prend un coup : travailler pour la milice, bien étrange alliance. Mais après tout notre honneur n'est plus qu'un vague souvenir et notre précieux équipement toujours aux mains de cet immonde pourceau.

Ainsi nous partons en guerre contre des faux-monnayeurs, munis en tout et pour tout d'une dague (non magique) et de 10 pièces d'or. La partie s'annonce difficile. Donc un remontant s'impose évidemment à notre taverne préférée. Nos pensées lugubres commençent à toucher le fond de nos chopes, lorsque nous remarquont qu'une porte au fond de la salle semble mener à un infâme tripot. Le besoin de sentir nos poches plus lourdes nous pousse à jouer nos dernières pièces. Après une partie de "3 chaotique" facilement gagnée sans tricherie (si, si...) nous repartons l'air joyeux et les mains pleines. Mais une fois encore nous n'avons ramassé que des fausses pièces...

Détail intéressant, le Godet Percé est donc un des lieux de distribution de cette monnaie de singe. Kos nous a mis sur la voie, notre ruse va nous permettre de la suivre. Nous nous soulons donc aux différentes tavernes de cette merveilleuse ville, pour dénicher enfin, à une heure fort avancée de la nuit, une petite salle de jeux fort intéressante. Celle-ci trone juste en face de la Fontaine de Tyaa, joli présage, non ?

Ce troquet a l'air calme pourtant, juste entre le quartier des bureaucrates et celui des riches. Mais les bourgeois aussi jouent et ici, oh joie, ils ne peuvent que perdre. La *Boite à Musik* nous fournit la confirmation que nous attendions, la fausse oseille est bien écoulée grâce au jeu. Il est l'heure des questions maintenant. Torturer un peu ce brave tavernier nous remet en forme. Celui-ci ne se montre pas très résistant malgré ses rondeurs...

L'affaire s'éclaircit tout de même : les taverniers complices récoltent l'argent aux tables de jeux, vont l'échanger contre des fausses pièces à la boutique de change officielle du port et les refilent le soir aux gogos. Ceux-ci, s'ils s'en apercoivent, ne disent rien, le jeu étant interdit ; la peur du scandale et de la guilde leur cloue le bec, à ces lâches ! Décidément cette guilde ne nous plait pas. Ce genre de méthode dénature le goût du jeu.

Le port, par une nuit de pleine lune, trop de lumière, notre prudence légendaire nous fait rebrousser chemin jusqu'à nos couches respectives. La journée a été dure et les prochaines ne le seront pas moins, surtout que nos petites voix intérieures nous préviennent de nous dépêcher...

Se lever avec le soleil, bien manger, la préparation matinale détermine toute la qualité du travail de la journée. Nous nous dirigeons directement vers la boutique de change du port, que nous avons repérée la veille. L'un de nous prend l'air niais du brave touriste et vérifie que cette cabane est bien ce qu'indique son enseigne. Le faciés tranquille du changeur respire la fausse honnêteté, mais la tension musculaire de son corps indique à un oeil exercé qu'un voleur est là, prêt à agir au moindre pépin. Guetter les différents complices n'est pas trop dur ; le port est un lieu fréquenté mais les taverniers sont reconnaissables à leur air jovial et leur bide grossi à la bière. Le guildard chargé d'apporter les fausses pièces est plus difficile à situer et surtout à suivre dans le dédale des entrepôts.

Etrange, la mort continue de nous suivre et surtout de nous précéder. L'entrepôt où l'homme en cuir a pénétré par derrière, constitue le dépôt d'un exportateur de cerceuils. Ceux-ci sont, selon l'affichage, les plus beaux de toute la côte. Cette histoire de dernière demeure ne doit être, une fois de plus, qu'une façade et pourtant...

Un grand corbillard fait son apparition au bout de la rue et vient charger un stock de bois. L'opération, banale, nécessite la présence de nombreux hommes musclés et armés. Point n'est besoin d'être sorcier ou devin pour comprendre que cette entreprise de pompes funèbres trempe jusqu'aux os dans le trafic. La chance nous sourit, cette maladresse de la guilde nous évite une fouille bien ennuyeuse des locaux.

Après avoir repérer les alentours de cette maison de faux croque-morts et de vrais faux-monnayeurs, il ne nous reste plus qu'à attendre la nuit dans une petite auberge comme il y en a tant de ce côté du quartier pauvre. La bonne ambiance qui régne dans ce lieu nous remet d'aplomb. Nous nous sentons prêts à affronter toute cette clique.

Après moult passages secrets nous décrouvrons le noeud central de cette affaire, le point névralgique du réseau, l'antre angoissant d'un alchimiste hanté par le mythe de Midas. Alambics, serpentins et éprouvettes ornent les murs de la pièce, or et plomb, vraies et fausses pièces trainent comme autant de preuves. Voilà, 48 heures après le début de notre enquète, tout est résolu. La collecte et la distribution, la fabrication et le stockage ; comme disent les grands orateurs des places publiques, les pièces du puzzle sont en place.

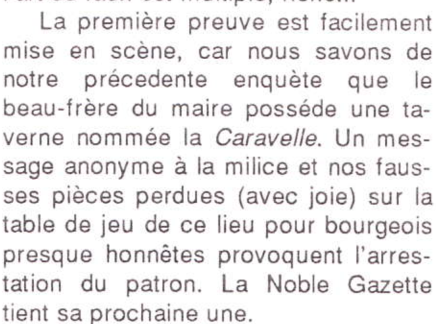
Reste un problème, une guilde ne se laisse pas découvrir comme ça et nous sommes encore suffisamment modestes pour comprendre que nous n'avons pas tout découvert uniquement grâce à nos petits cerveaux. Aussi quand les guildards nous encerclent dans leur souricière, ce n'est qu'à moitié surpris et sans trop de résistance que nous nous laissons capturer. Beaucoup d'hommes et pas de sortie, nous ne sommes pas suicidaires, mieux vaut ruser.

Situation fort désagréable, manipulés comme des pantins, notre peau est en jeu, un voleur n'est pas un milicien, il n'hesite pas à tuer. Heureusement notre dernier coup s'est passé sans témoins. De plus pour la guilde nous tombons à pic, la milice commence à avoir des soupçons de plus en plus précis sur son trafic. Donc ils nous proposent de dénoncer au chef des miliciens, quelqu'un d'autre : le maire ! La personne n'est pas choisie au hasard, le pourceau qui nous a embarqué dans cette histoire ambitionne d'être maire à la place du maire. Ainsi, il acceptera sans problème nos preuves et notre coupable. Et c'est impeccable pour nous, on récupère notre matériel sans nous mettre la guilde à dos (de plus ça mettra un peu d'animation dans cette ville).

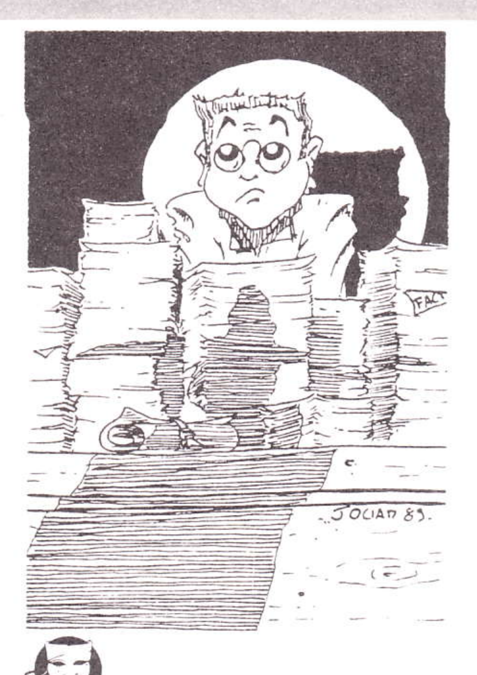
Nous repartons heureux, notre aventure prend une tournure nouvelle et fort attrayante. En effet, maintenant il ne faut non pas trouver des preuves, mais en fabriquer et le mensonge est plus intéressant que la vérité unique, fade, alors que l'art du faux est multiple, riche...



La première preuve est facilement mise en scène, car nous savons de notre précedente enquète que le beau-frère du maire posséde une taverne nommée la *Caravelle*. Un message anonyme à la milice et nos fausses pièces perdues (avec joie) sur la table de jeu de ce lieu pour bourgeois presque honnêtes provoquent l'arrestation du patron. La Noble Gazette tient sa prochaine une.



Nous devons achever notre travail pour finir de rendre suspect aux yeux



de tous, ce maire qui commence à devenir louche. Sa maison est trop bien gardée, nous nous attaquons donc encore à ses proches. Les deux premiers conseillers que nous visitons sont d'une honnêteté à faire pleurer. Le troisième nous rassure sur l'état de la corruption chez les fonctionnaires. Il n'a pas besoin de nous pour être coupable, il accumule les fausses factures. Un simple jeu d'écriture fait apparaître le nom du maire un peu partout. Nous n'avons plus qu'à indiquer à la guilde l'adresse du conseiller au maire *le Bihan* pour que celle-ci fasse de sa cave un laboratoire, laissant ainsi croire que la fausse monnaie servait à financer les fausses factures.

Du fait que se soit nous qui allons porter l'accusation plutôt qu'un anonyme, cela permet une arrestation rapide et définitive du "réseau". Mais, avant de faire nos rapports à nos commanditaires, ce chien de milicien et les guildards, nous devons ajouter un dernier détail à notre chef-d'oeuvre : comme disait notre vieux mentor "met une laisse à ton chien pour ton chat". Notre premier et vrai rapport, contenant toute la vérité sur cette histoire, est donc remis à un ami du quartier sud. Celui-ci n'hésiterait pas à l'utiliser si nous avions un problème.

Notre double mission est accomplie. Un peu de repos nous fera du bien mais nos visages sont un peu trop connus et puis que faire dans une ville où ni la milice, ni la guilde ne viennent vous chercher des poux dans la tête ?... ☐

Extrait des dossiers noirs de la Confrérie des Exilés Kaotiques

TECHNIQUE

Neuf hommes à abattre

- Malkive : Notaire (faussaire), voleur 5ème, CA 6, PV 27
- Lazulo : professeur de langues (espion occasionnel), voleur 4ème, CA 2, PV 22
- Claudio : Tavernier (souteneur), assassin 8ème, CA 0, PV 45, à la retraite

Claudio est le plus puissant des jurés, il fait partie du comité exécutif de la guilde.

- Krobult : Aide-épicier (chef pickpocket), voleur 9ème, CA 4, PV 48
- Ivanselt : antiquaire (recelleur) assassin 7ème, CA 2, PV 36
- Trevsat : concierge à la mairie (informateur, faux cul de jatte) voleur 7ème, CA 6, PV 39
- Bunius de la feuille : journaliste (maître des cambrioleurs) voleur-acrobate 9ème, CA 2, PV 50
- Camilia : musicienne (joueuse professionnelle), voleuse 7ème, CA 4, PV 32
- Mathilda : bibliothécaire (informatrice infiltrée par la milice), voleuse 6ème, CA 6, PV 28
- Le Free-lance : assassin 10ème, CA -1, PV 63

L'alignement de tout ce beau monde oscille entre les neutres et les mauvais.

●

Pile ou face

Le réseau de fausse monnaie est organisé de la manière suivante :

- Collecte de l'or : salles de jeux clandestines de taverne, exemple : le Godet Percé, la Boite à Musik et 2 autres au choix mais pas plus.
- Stockage de l'or : entrepôt sur le port appartenant au négociant de la malte (complice), officiellement pour l'import-export du bois et des cercueils.
- Fabrication des pièces : pompes funèbres de la ville, l'or arrive avec le bois, et les fausses pièces repartent dans les cercueils, laboratoire au sous-sol.
- Distribution des pièces : dans les salles citées pour la collecte, par l'intermédiaire de la boutique de change officiel (monnaie locale contre monnaie étrangère) ou officieux (vraie monnaie contre fausse monnaie).

●

PERSONNAGES PRE-TIRES

Si vous ne possédez pas de personnages aptes à faire ces deux aventures urbaines, nous vous proposons un groupe type de PJ. L'équipement est modifiable par le DM.

●●

Hémoglobine

Assassin 9 ; F :17 I: 16 S: 12 C: 14 D: 18 Ch:15 B: 15 ; CA : 1 ; PV : 40 ; Align : LM

Utilise les compétences d'un voleur de niveau 7 : pickpocket : 40 % forcer les serrures : 57 % trouver / désamorcer les pièges 45 % se déplacer en silence : 45 % se cacher dans les ombres : 33% écouter : 15% escalader les murs : 64 % décrypter : 35 %

Equipement : armure de cuir clouté +2 / bottes elfiques / dague +2 avec poison type D (+1 au JP), 4 bonbons dégoulinant de poison ingestif type E / épée courte +2 / lentilles permettant la vision rayons X 1/jour. Hémoglobine est ambidextre.

●●

Lone Sloane

Voleur 8 ; F: 17 I: 14 S:15 D: 18 C: 14 Ch: 9 B:9 ; CA : 2 ; PV : 45 ; Align : N

pickpocket : 85 % forcer les serrures : 72 % trouver / désarmorcer les pièges : 60 % se déplacer en silence : 69 % se cacher dans les ombres : 61 % écouter : 25 % escalader les murs : 96 % décrypter : 40 %

Equipement : armure de cuir +2 / dague +2 / anneau 1fois/jour : verrou magique / sarbacane +1 avec 12 fléchettes enduites de poison insinuatif type C. LS est un demi- elfe.

●●

Cariba

Voleuse-Acrobate 7 ; F: 15 I: 17 S: 14 D: 18 C: 15 Ch: 11 B: 13 ; CA : 2 ; PV : 30 Align : LN

pickpocket : 70 % forcer les serrures : 57 % trouver / désarmorcer les pièges : 45 % se déplacer en silence : 65 % se cacher dans l'ombre : 58 % écouter : 25 % escalader les murs : 94 % décrypter : 35 % marcher sur les cordes :100 % saut à la perche : 10, 5' saut en hauteur : 4, 25' saut en longueur : avec élan : 9, 5' sans élan : 5, 5' cabriole : attaque : 15 % évasion : 20 % tomber : 50 % / 5'

Equipement : anneau +2 / armure de cuir / pipeau magique : quand Cariba en joue une corde apparaît et se dresse dans la direction voulue / perche télescopique qui donne un bonus de 2' et fait 1-8 de dommages / dague +2 / Cariba est une demi-elfe

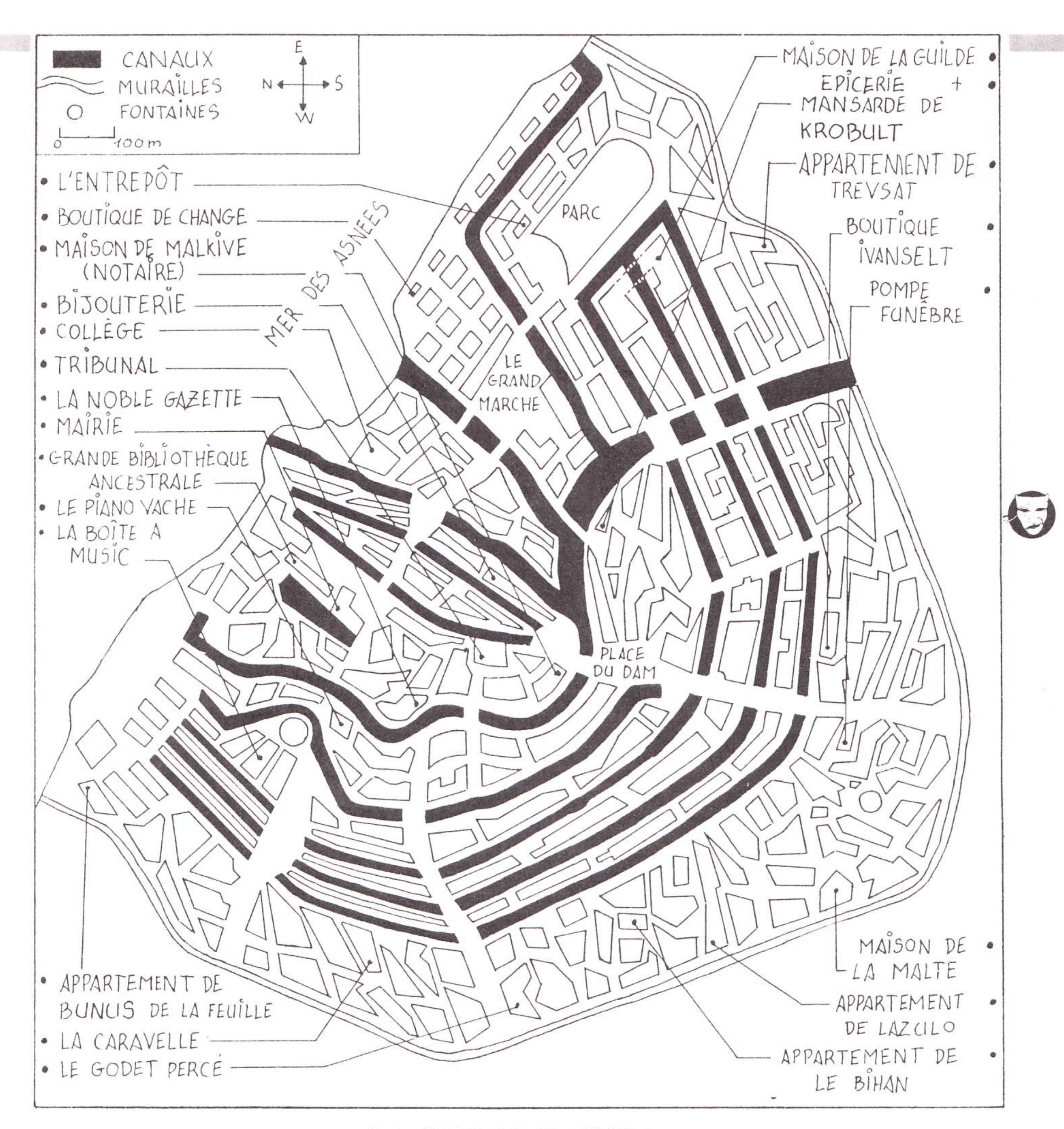
●●

Frère Fab

Moine 10° ; F: 17 I: 16 S: 16 D: 17 C: 15 Ch: 16 B: 7 ; CA : 3 ; PV : 45 ; Align : LM

Il est âgé de 50 ans. mouvement : 24", 2 attaques des mains/round, dommages 3-13 / rajoute aux dommages 5 par attaque / % d'être surpris : 16% / forcer les serrures : 82% / trouver / désarmorcer les pièges : 70% / se déplacer en silence : 88% / se cacher dans l'ombre : 73% / écouter : 30% / escalader les murs : 99% / autres comperences cf table de moine Aà H (livre du joueur page 31)

Equipement : anneau + 2 / baton + 3 dommages 1d12 qui stun sur 20 et 19 naturels (jet de protection à - 2).



LA CITE DE MANORA

Des aventures urbaines sans milieu urbain, c'est pas terrible. Aussi nous vous proposons le plan de la cité de Manora.

C'est une ville commerçante assez prospère vivant de son trafic portuaire important. On s'aperçoit très vite en regardant le plan que Manora à été conçue de manière chaotique et qu'il faut parfois faire de nombreux détours pour arriver au lieu souhaité.

D'autre part, le réseau de canaux permet de circuler en bateau à la belle saison et en patin à glace l'hiver.

LES TROIS QUARTIERS PRINCIPAUX

Le port : il s'étend sur toute la moitié est de la bordure de la mer des Asnées. On y trouve de nombreux entrepôts complétés par le grand marché.

Le quartier des commercants : Il est vaste et s'étend de la place du Dam jusqu'en bordure de mer. Il se trouve donc à l'ouest du port.

Le quartier à l'administratif : à l'ouest du précédent quartier, il s'articule autour de la mairie, de la bibliothèque et du tribunal.

Le quartier résidentiel : il est compris entre toute la muraille ouest et le quartier administratif. On y trouve la maison de la malte, les appartements de Lazulo, le Bihan et Bunius de la feuille et le Godet Percé.

Le quartier pauvre : il est à l'est du précédent et comprend la boutique d'Ivanselt.



Après Empires in Arms le mois dernier, voici Machiavelli. Se pourrait-il qu'In the Ghetto se consacre pendant un temps aux jeux d'alliance ?

Machiavelli

Naples hait Florence qui hait Sienne qui hait Modène qui hait Milan qui hait Gênes qui hait Rome qui hait Venise qui hait les Turcs qui lui rendent bien. Par ailleurs tout ne va pas pour le mieux entre Parme, Fornoue, Turin, Ferrare, Cremone et Vicenza. Pendant ce temps le fils du pape court après sa soeur avec des regards lubriques pour oublier qu'il a tué son frère. Le roi de France, qui a l'esprit de famille lui aussi, veut envahir Naples qui appartenait à son grand-oncle et Milan qui était la propriété de sa bisaieulle. L'empereur d'Autriche met tout en oeuvre pour l'en empêcher.

REGLES DE BASE

Le jeu de base est, à quelques exceptions près, semblable à Diplomacy. Une première différence tient à la division de l'année en trois saisons (et non plus deux) : le printemps, l'été et l'automne. La phase d'ajustement des unités militaires a donc lieu tous les trois tours. Mais l'opposition majeure entre ces deux jeux tient à l'apparition d'un nouveau type d'unités, les garnisons, et à la nouvelle fonction attribuée aux villes.

Ces dernières tiennent tout d'abord lieu d'arsenal et déterminent le nombre annuel d'unités disponibles par joueur. Par ailleurs la plupart d'entre elles sont dites fortifiées et peuvent faire partie intégrante du système de défense d'une province. Les unités garnisons ne peuvent être placées qu'à l'intérieur d'une telle cité et elles permettent ainsi au joueur d'avoir deux unités dans une même province : une flotte ou une armée soutenue par la garnison de la ville. Ce qui contraint un attaquant potentiel à attaquer avec trois unités pour déloger la flotte ou l'armée en question.

La liste des ordres s'en trouve sensiblement modifiée. On retrouve :
- hold (tenir)
- support (soutenir)
- advance (avancer)
- transport (convoyer)

mais apparaissent :

- Besiege (assiéger) : envahir la campagne ne suffit plus pour contrôler la province si une garnison adverse tient la ville. Le seul moyen de s'emparer de celle-ci est de l'assiéger durant deux tours. Si après deux saisons de siège consécutives, l'unité assiégeante n'a pas été repoussée (une attaque infructueuse ne suffit pas à annuler l'ordre) la garnison est retirée du jeu.

- Lift siège (lever le siège) : une unité qui a assiégé une ville durant un tour et désireuse de ne plus poursuivre cette action doit effectuer cet ordre avant de pouvoir se déplacer la saison suivante. Une unité qui a achevé son siège victorieusement prend le contrôle de la ville et peut, dès le tour prochain, avancer sans avoir à lever le siège.

- Convert (convertir) : quelle que soit la saison, une unité peut se convertir en un autre type d'unités. Toutefois, on ne peut convertir une flotte - ou convertir en flotte - que dans une province contenant un port (ville indiquée par une ancre de marine sur la carte). Le type de conversion le plus fréquent est celui d'une armée accablée sous le nombre, en garnison. Cela permet de conserver la ville pour encore deux tours au minimum (cette conversion annule le repli).

Précisons encore qu'en début de partie des garnisons indépendantes sont placées sur le plateau de jeu. Leur seule fonction est de tenir le plus longtemps possible et de retarder la progression de l'ensemble des joueurs.

REGLES AVANCEES

Le restant des règles est directement inspiré du bon vieux diplo (écriture et exécution des ordres, résolution des conflits, ajustement des unités...). Les règles avancées introduisent l'argent dans le jeu, ce qui laisse à chacun une marge de manoeuvre beaucoup plus vaste que celle dont il dispose dans la version classique.

Au début de chaque année, les joueurs ne s'attribuent plus un nombre d'armées égal au nombre d'arsenal (ici de villes) en leur possession. Ils disposent désormais de revenus financiers, calculés en ducats. Certains son fixes: une ville, une province, une zone maritime valent un ducat (une province comprenant une ville rapporte donc deux ducats) ; d'autres variables : selon le pays qu'ils représentent, les joueurs ont droit à un ou deux jets de dés supplémentaires dont les résultats, grâce à une table spéciale, peuvent faire gagner jusqu'à douze ducats.

Une fois calculé son revenu global, le joueur peut acquérir de nouvelles unités (et entretenir les anciennes) au prix de trois ducats chacune. Le nombre de nouvelles unités disponibles dépend du nombre de villes possédées à ce moment de la partie par le joueur dans son pays d'origine. S'il peut ou veut faire des économies, le joueur se crée une caisse noire qui lui permettra d'éxécuter de nouveaux ordres inscrits sur la table des dépenses.



Contrairement aux ordres précédents qui devaient être accomplis par une unité spécifique, ceux-ci nécessitent pour devenir effectifs la dépense d'une somme variable de ducats. Ces ordres visent trois buts :

1) Susciter des rébellions dans les provinces adverses : une province révoltée ne rapporte aucun revenu au joueur visé. Bien pire, celui-ci s'il veut réduire la récolte, doit y envoyer une de ses armées ou pacifier la contrée pour une masse rondelette de ducats.

2) Corrompre les unités ennemies : de 6 à 18 ducats vous pouvez acheter ou débander les garnisons indépendantes ou les troupes de votre ennemi préféré. Si une unité débandée est purement et simplement retirée du plateau de jeu avant qu'elle ait exécuté son ordre, une unité que vous avez acheté sera remplacé par une de vos propres unités gardée précieusement en réserve avant d'éxécuter l'ordre que vous lui aurez confié. Une partie de Machiavelli ne s'anime vraiment que lorsque vos gentils copains et vous-même commencez à avoir suffisamment de ressources pour laisser libre court à vos ignobles penchants. Rien n'étant parfait en ce monde, il se trouve des joueurs mesquins qui recourent à la contre-corruption. Il suffit de mettre une somme indéfinie de ducats (mais forcément un multiple de trois : 3 , 6, 9 ,12...) sur une de ses propres unités pour pouvoir annuler une tentative de corruption. Bien sur, il vous sera possible de faire des contre-contre-corruptions en dépensant plus que prévu initialement...

3) Assassiner votre voisin : pour 12, 24 ou 36 ducats, il est possible d'envoyer (pour un tour de jeu) le plus infect de vos concurrents rejoindre ses ancêtres. Selon la somme consacrée à cette activité charitable, vous pourrez indiquer 1, 2, ou 3 chiffres de 1 à 6 avant de lancer un dé à 6 faces. Si le résultat obtenu est l'un de ceux cités par vous, l'infâme a péri sous le coup de vos sbires : des rébellions peuvent se produire dans les provinces qu'il contrôle et pour ce tour-ci ses unités reçoivent l'ordre de tenir. Au tour suivant votre collègue reprendra la partie sous les traits poupins du fils du défunt qu'anime un sentiment de vengeance et-je-vous-dis-que-vous-allez me-le-payer.

Certaines règles tentent de limitier l'usage de ces ordres. La corruption d'une unité ne serait possible que si elle se trouve être adjacente à l'une de vos armées... Des considérations encore plus draconiennes limitent les tentatives d'assassinats ! Le mieux est encore de les négliger et de n'imposer comme bornes à vos sentiments criminels que les coûts élevés de ces ordres.

TEST RESERVE AUX JOUEURS DE DIPLOMACY

1) Désirez-vous parfois acheter les armées de vos aimables concurrents ?
OUI NON
2) Priez-vous parfois pour qu'une malédiction divine (peste, famine, jeux olympiques) frappe les terres de ces ignobles crapules ?
OUI NON
3) Rêvez-vous souvent d'assassiner ces abjectes pustules ?
OUI NON

Si vous avez une majorité de oui, laissez tomber le vieux diplo des familles et mettez vous à MACHIAVELLI...

REGLES OPTIONNELLES



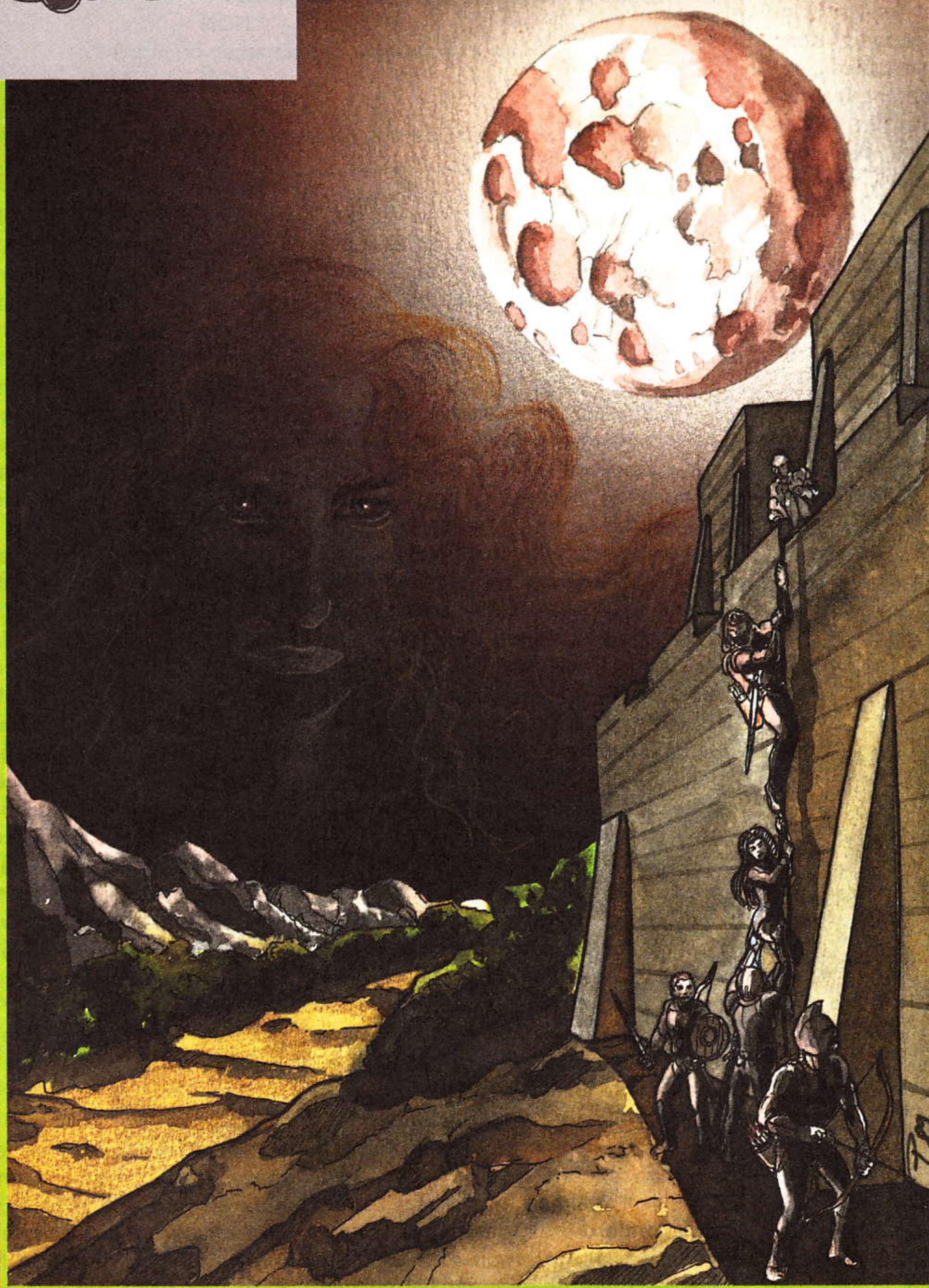
Parmi l'ensemble des règles optionnelles, deux présentent un intérêt indéniable. En introduisant le hasard dans une partie, elle pourront choquer les puristes mais si vous souhaitez vivre des tours de jeux animés et meurtriers, nous ne pouvons que vous les conseiller. Ces règles tentent de simuler les effets des épidémies et des famines endémiques de ces belles années.

1) La famine : chaque printemps, avant la phase d'ajustement, des dés sont lancés pour déterminer les provinces touchées par la famine (cela peut aller de 0 à 17 provinces). Si après la phase de résolution des ordres il reste des unités dans ces provinces, celles-ci sont retirées du jeu.

2) La peste : chaque été, avant le début des négotiations, on détermine quelles seront les provinces touchées par la peste d'une manière très proche de celle vue précédemment. Toute unité située dans une province atteinte par le fléau est aussitôt retirée du jeu. Les pertes défalquées, les négotiations peuvent commencer, sur des bases parfois très différentes de ce qu'elles étaient au début du tour.

Machiavelli renouvelle et enrichit sur trois niveaux les règles de *Diplomacy*. Les interactions entre les joueurs sont d'autant plus nombreuses que chacun a des possibilités qui ne lui étaient pas offertes jusque là. En outre, les effets pernicieux des événements aléatoires interdisent la formation de fronts compact qui immobilisent souvent les fins de partie de Diplo. Plus "florentin", plus instable que le jeu qui l'a inspiré, Machiavelli satisfera les esprits doux et bons, les âmes tendres et exquises et les coeurs généreux et nobles. □

Pierre Bruno



premices DE rebellion

Aller chercher une prêtresse d'Uléria pour bénir une union stérile peut sembler une mission de tout repos. Mais il faut pour cela se rendre à Boldhome, capitale du pays sartar et occupée par l'envahisseur lunar, alors justement que des velleités de rébellion agitent les Orlanthii... A l'ombre des flonflons de la fête du soleil des Yelmalions, les aventuriers arriveront-ils à se sortir de ce qui pourrait s'avérer un très mauvais pas ?
Il est préférable pour jouer ce scénario de posséder "les Dieux de Glorantha".

PRELIMINAIRES

Cette histoire est prévue pour 4 à 5 aventuriers ayant plusieurs capacités avoisinant 60 à 70% (en combat, comme en compétences). Les cultes recquis pour cette aventure devront de préférence appartenir au Panthéon d'*Orlanth*, mais il est aussi possible de Jouer des Praxiens ou même des Nains ou des Canards, les motivations des aventuriers nécéssitant alors quelques modifications de la part du maître des Rûnes.



LE BUT DES AVENTURIERS

Le roi de la Tribu à laquelle appartiennent les aventuriers se fait vieux, le Conseil Tribal a déjà décidé quel sera son successeur. Le roi a bien mené la Tribu toute sa vie sans tomber sous le joug lunar, il a su préserver l'intégrité de la culture Sartarite au sein de la tribu et bien qu'il dut se plier aux exigences de l'Empire (de mauvaise grâce) provenant du soi-disant prince de Sartar qui dirige depuis *Boldhome* (la capital de Sartar), il a toujours su respecter les six vertus d'Orlanth et le clan lui en est reconnaissant.

Mais la chance n'est pas toujours avec les meilleurs et sa femme ne lui a jamais donné un enfant pour bénir leur union. Aussi le conseil a-t-il décidé de recquérir la toute puissante magie d'une prêtresse d'*Uléria* (déesse de l'amour) pour fertiliser leur union, afin qu'un nom aussi valeureux que le sien ne se perde pas.

Vous, jeunes Orlanthi experimentés, avez été choisis (ou vous êtes-vous portés volontaires ?) pour cette mission. Les deux divinations du vieux voyageur qu'est *Tidorist Longuejambe* (langue d'or, prêtre d'*Issaries*) vous ont appris qu'une prêtresse portant sur son épaule la blanche colombe d'Ulériaa habite à Boldhome. Mais si le chemin n'est pas long (deux jours à cheval), la ville n'est pas facilement accessible aux guerriers Orlanthii en ces temps troublés.

"La ruse sera peut-être votre plus grande alliée" vous conseille une dernière fois Tidorist avant votre départ. Nous sommes le jour du Vent, la semaine de l'illusion et la saison du feu (l'été touche à sa fin). Dans huit jours ont lieu les grandes fêtes célébrant la gloire de *Yelmalio* (le dieu du dôme du soleil). Nous situons l'Epoque aux environs de 1630 S.T. (Solara Tempora).



BOLDHOME UNE VILLE SOUS LE JOUG LUNAR...

Boldhome regroupe environ 10.000 âmes. L'Empire et son armée lunar qui ont établi une dictature sur la région de Sartar ne dominent pas la situation d'une main de maître comme ils voudraient bien le faire croire. Les signes sont là, les prêtres du culte des Sept Mères (la religion lunar servant à purifier les provinces de l'Empire) sont unanimes : les divinations parlent d'une nouvelle rébellion qui gronde. Des renforts de troupes, les fameux "boucliers d'argent", ont été rapatriés des frontières de l'Empire (Pavis) au cas où une nouvelle révolte serait fomentée par les Orlanthii (les barbares natifs de Sartar dont les 24 tribus ont été plus ou moins soumises).

De plus il traine beaucoup de ces mercenaires Yelmalions qui ont loué leurs services à l'Empire. Et l'ancienne rivalité entre leur culte et celui d'Orlanth amène souvent ces hoplites vandales à des actions brutales envers la population.

...PRESQUE SOUS LA LOI MARTIALE

La première évidence de ce joug lunar (et là on reconnait bien la hierarchie de l'Empire) c'est le procédé du laisser-passer instauré aux portes de la ville, une formalité embêtante pour les aventuriers et qui pénalise tous les illétrés (la plupart des sartarites, qui sont paysans). Les gardes tirent souvent profit de cette situation... A l'entrée des portes voici les informations que l'on peut obtenir :

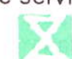
- Aucun habitant de Boldhome ne peut quitter la ville à la tombée de la nuit.
- Le port des armures plus lourdes que le cuir bouilli est interdit. Les armes encombrantes et manifestement faites pour guerroyer sont prohibées (les armes à deux mains, mais on peut conserver les petits boucliers, dagues, arcs, épées larges...).
- L'utilisation de la magie offensive est interdite.
- Couvre-feu à la tombée de la nuit.
- Les auberges sont surveillées et tous les rassemblements suspects sont fortement reprimés.
- Les cérémonies religieuses Orlanthii sont supprimées jusqu'à nouvel ordre (exception faite des cultes d'*Arnalda*, déesse de la terre et d'*Issaries* le marchand...).
- Les gardes sont faciles à corrompre.



Dans la ville on peut s'apercevoir que la taxe importante sur le commerce privilégie les marchands d'*Etyries* (culte marchand des Sept Mères) au détriment des marchands d'Issaries.

La population parle principalement: le parler d'echange (tradetalk), le sartarite, le nouveau pelorien et quelques autres langues mineures de la région.

Les aventuriers devront laisser leurs armures ou armes interdites à un marchand d'Etyries qui bien évidemment louera ce service.



L'ENQUETE A TRAVERS BOLDHOME

Dès leur arrivée dans Boldhome les aventutiers vont bien sûr se mettre à glaner des informations pour retrouver la prêtresse d'Uléria. En dehors des indications de direction et de lieu, ils devront se montrer très prudent en ces temps troubles sur les questions et à qui ils les poseront, car les fouineurs sont vite repérés par les gardes suspicieux. Voici donc les réactions des personnes qu'ils rencontreront dans les lieux où l'on peut bien sûr obtenir ces renseignements.

NOTA : n'hésitez pas à jouer ces scènes, faites parler les joueurs, ils doivent apprendre à devenir sociables, cela les changera des escarmouches en pleine nature. Utilisez des jets de *baratin* et d'*éloquence* agrémentés de malus ou bonus selon ce qu'ils disent et jouez les problèmes de langue.

Auberges lunars pauvres

Elles sont remplies de gardes et de petits fonctionnaires ou commerçants qui ne verront pas d'un bon oeil l'arrivée d'intrus sur leur "térritoire", surtout si ceux-ci se présentent manifestement comme des Orlanthii. Très forts risques de bagarre, de contrôles d'identité...

TABLE DE CORRUPTION

Petits délits	Connétable	Soldat	Gradé ou bureaucrate
Ouvrir les portes de la ville	-	10L	50L
Falsifier des papiers	-	10L	50L
fabriquer de faux papiers	25L	50L	100L
Ignorer un délit			
Bagarre	2L	4L	8L
Vol	10L	20L	30L
Meurtre	40L	60L	100L
Traîtrise	80L	120L	200L

Ce tableau permet de voir à quel prix en lunars (modifiable en fonction de la situation par le maître) les citoyens de l'Empire et leurs sympathisants sont corruptibles. Il est bien évident que la tentative de pot de vin ne doit pas être menée au grand jour ou concerner une affaire de la plus haute importance pour rester monnayable.



"Une prêtresse d'Uléria avec une blanche colombe sur l'épaule ?! Trop cher pour nous, mais allez voir dans les quartiers où les femmes vendent leurs services..." est le seul renseignement que les PJ pourront tirer à prix d'or ou de ruse.

Auberges lunars riches

Dans ce genre d'endroit il faut savoir *faire preuve de prestance* (n'oublions pas qu'une telle taverne ou auberge se trouve dans des quartiers à haute surveillance), mais s'ils savent se mêler aux gros commerçants, petits nobles et capitaines de garde qui y trainent, les personnages apprendront ceci :

"Déjà que ces femelles ne nous apprécient pas, alors pensez ! Trouver une prêtresse avec ces festinités Yelmalionnes en vue, c'est comme de vouloir acheter une orange dans Prax ! Elles ont toutes loué leurs services..."

- Ah ça c'est sûr, ces fanatiques et leur dieu soleil, ils ne boivent pas mais ils b...".

Auberges locales

Les Orlanthii et les cultes associés présents sont très suspicieux envers les nouveaux venus (à cause de la police secrète lunar). C'est avec finesse que l'on peut apprendre ceci :

- "Si je connais une certaine prêtresse d'amour, plutôt deux fois qu'une... *Safia Me*, c'est son nom et par la fertilité d'Ernalda, il souffle un sacré vent de tempête dans ses veines quand elle vous chevauche. Mais elle est avec un capitaine hoplite Yelmalion je crois."
- "Non, je ne sais pas où la trouver... Au temple de Yelm peut-être ? Ou chez ce capitaine..."
- "Gardez votre nez propre ; trop de questions, trop de problèmes !"

Quartier des prostituées et initiées d'Uléria

Ce quartier se trouve juste à côté du quartier des pauvres et des mendiants (autel des pauvres de *Teelo Norri*, déesse lunar des désoeuvrés). On ne trouve plus que des basses initiées d'Uléria.

- "Ces Yelmalions, ils ont assez de roues (or) pour se payer toutes les *acolytes et même Safia Me*"
- "Le gars qui a fait une offrande pour ses plaisirs a loué plusieurs novices en même temps..."
- "Un capitaine Hoplite ? Oui peut-être, mais connais pas !"

NOTA : les tavernes Yelmalionnes sont inexistantes ; les préceptes religieux du culte interdisant souvent la boisson, les Yelmalions vont boire discrètement dans d'autres tavernes. Si au détour d'une beuverie les aventuriers rencontrent un soldat hoplite, celui-ci sera obligatoirement porté sur la boisson (tout ce qui est interdit est tellement bon...). Donc après plusieurs tournées et une bonne approche :

"Le capitaine... ouais les capitaines, c'est sûr qui vont s'en payer une panche... heu s'en trancher une paye... bien s'amuser... et tchac ! les p'tites courtisanes... Non, pas au temple, sûr qu'*Oeil-Lumière*, le grand prêtre ça lui plairait pas, non... dans les beaux quartiers qui leurs sont réservés ; ouais c'est pas dans nos baraquements que ce s'ra la fête... Haaa, le capitaine !! j'vais pas compris, Alchur Perce-Soleil c'est lui qui traite nos affaires avec les lunars. Il a sa maison dans les beaux quartiers, ouais aussi, une chouette bâtisse et y paraît qu'elle est bien équipée de salle de jeux..."

Après cette tirade, l'hoplite tente de saisir son verre, le renverse et s'endort

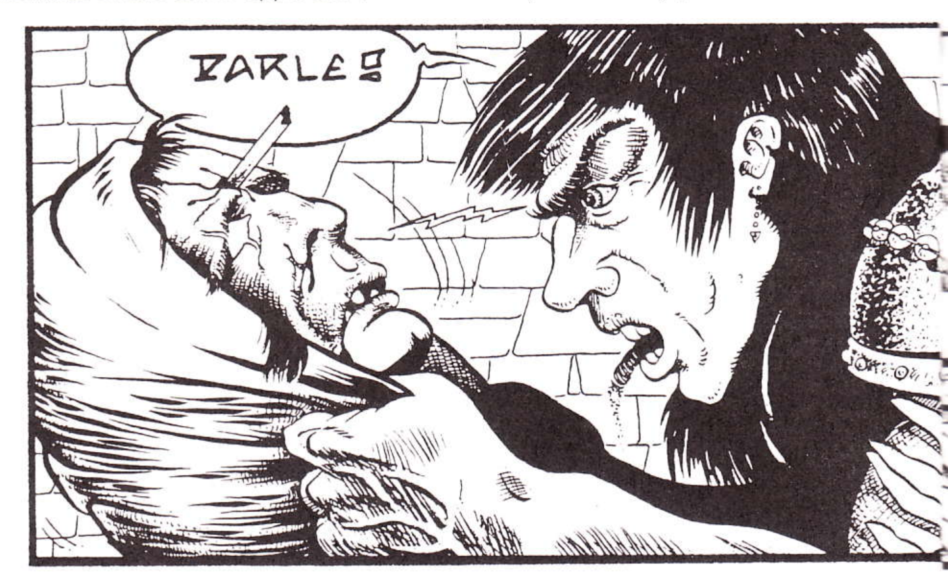


LES CURIEUX ONT DES PROBLEMES

En fait le capitaine Alchur Perce-Soleil, seigneur Yelmalion (fils de lumière) a loué les services de Safia Me ainsi que de deux novices pour ses plaisirs personnels ! Il a d'ailleurs fait aménager une salle secrète de plaisir pour ses jeux.

Alchur représente l'autorité actuelle, négociant les services de ses mercenaires auprès des lunars, son rôle important dans la sécurité de Boldhome (au même titre que n'importe quel autre corps de garde) lui donne accès à certaines informations. C'est pourquoi les rebelles Orlanthii qui forment la révolte ont poussé Safia Me à louer son talent pour obtenir d'Alchur des renseignements sur la garnison.

Ces rebelles voient d'un très mauvais oeil l'intérêt des aventuriers pour Safia Me qui leur fournit régulièrement des informations. Aussi ne vont-ils pas hésiter à envoyer des assassins *Crocs Noirs* (dieu voleur) pour éliminer ceux



VILLA D'ALCHUR

ECURIE
CH. 3
CH. 2
SALLE COMMUNE
BASSIN
CUISINE
CH 1
REMISE
CH 4
CH. ALCHUR
BUREAU ALCHUR
CH 5
COURSIVE
CH 6
CH 7
SOUS SOL

Rez de chaussée — Etage

• colonne
∿∿ rideau
⊗ cheminée
Ⓟ Passage secret

ch 1 : Cuisinier.
ch 2 et 3 : Couples d'esclaves.
ch 4, 5, 6 et 7 : Soldats.

qu'ils prennent pour des espions de la police secrète lunar (au maître de choisir le nombre d'assassins).

Le maître des rûnes peut faire intervenir les assassins soit dans les ruelles des bas quartiers, soit en pleine nuit dans l'auberge même où les PJ sont descendus. Si les aventuriers tuent les assassins ils n'auront sûrement jamais vent des plans des rebelles et auront encore maille à partir avec eux. Si par contre (enfin) ils font parler les assassins et se mettent en relation avec les rebelles, il leur faudra d'abord prouver leur loyauté envers Orlanth (il n'y a pas de voix des tempêtes en ville pour vérifier leurs dires).

L'EPREUVE DU DUEL

Pour s'affirmer, les rebelles (qui ont choisi pour quartier général les sous-sols de l'auberge du *Fringant Lunar* dont le patron joue double-jeu avec les lunars) demandent au aventuriers (un seul suffit) d'exécuter un garde lunar, récemment capturé pour l'occasion, de sang froid.

Tout bon orlanthii qui se respecte, n'oubliant pas les six vertus d'Orlanth (courage, sagesse, générosité, justice, honneur et piété) donnera sa chance de manière loyale dans un combat au garde (ceci est un trait très important de l'esprit orlanthii). Si les aventuriers ne sont pas orlanthii, mais d'un autre panthéon, le maître trouvera sûrement des préceptes typiques leur permettant de prouver que ce ne sont pas des agents lunars.

LE COMMANDO

D'une façon ou d'une autre les aventuriers vont être obligés de récupérer Safia Me (soit pour le compte des rebelles, qui craignent que les personnages aient attiré des soupçons avec leurs questions posées dans toute la ville et qui menacent la sécurité de leur informatrice soit pour leur propre compte).



Quelques jours de surveillance près de la villa permettent de déterminer qu'Alchur vit en permanence avec: un cuisinier, quatre esclaves (2 hommes - 2 femmes), 4 soldats compatriotes. La villa est coincée entre deux grandes bâtisses et possède une cour avec une fontaine et un portique. Le moment le plus propice pour l'investigation est évidemment lors des fêtes du soleil. Toute la journée les Yelmalions paradent aux abords du temple Yelmite et aucune garde hoplite n'est prévue dans les rues en ce jour sacré (en dehors des gardes lunars habituelles). Les personnages devront compter sur leur discrétion pour investir la villa, de nuit de préférence (escalader le mur d'enceinte de 2m, filer dans la pénombre...). S'ils commettent des erreurs, les gardes surgiront, sinon ils pourront les surprendre festoyant à table et servis par les esclaves ; le cuisinier prépare des plats.

Si les personnages sont vraiment trop bruyants Alchur s'apprêtera au combat (alors qu'il s'amusait avec les novices et que Safia Me était dans les bains de la salle de jeux). Utilisez Alchur de façon intelligente : face à 4 ou 5 aventuriers, il doit pouvoir tenir sur la coursive de l'étage par exemple : et mettez-le surtout dans une situation



VENTES

Vends ou échange contre campagnes ou modules JRTM **Warhammer JDR** 150 f et Shadow in the south 80 f David au 30 21 85 31 de 6 à 8 h

Vends D&D base + 3 scenarios. 100f : ref B2, B3, B4 tel 21.55.24.03 ou écrire à Petit Olivier 40 rue henri robert 62118 Roeux

Vends tout D&D pour 500f seulement ! Demander françois au 20.04.63.07. Je vends aussi Pendragon pour 50f

Vends **Chill** base + extension 90f chaque + 6 scenars 20 f chaque. Appelle au au 60.10.76.46 le soir entre 18h et 20h30.

Vends 40 livres dont 15f l'un. **Paranoia** : b. de base 100f, écran 30f, sup. 40f l'un, jeu des Mille et une Nuits 160f. Appeler Stéphane au 45.93.09.16

Vends **Légendes Celtiques**, Mille et une Nuits, Talisman et livres dont... Prix à debattre tel 90.83.26.73 Geoffroy après 19h.

Vends **Stormbinger** 100f + livres dont vous êtes le héros + Info Jeux + Chroniques d'Outre Monde. Tel : 47.47.97.76 demander Fabrice.

Vends **Les Aigles** neuf 180f, Panzergruppe Guderian 100f Paranoia 120f, Oeil Noir + ext + sce 150 f. Tel : 59.30.23. 27 demander Hervé.

Soldes d'été : **scenario Malefices n°1** + scenario Table Ronde le charognard 30 f chaque ou 50 f les deux. Emmanuel Deltroyes 53 rue gambetta 92500 Rueil.

ACHATS ET DIVERS

Ach **ASL** (class. ou photo cop.) 200f ; Beyond Val 200f vends Roym. Oubli. 90f, Warham. vf 90f, tel : 22.43.07.51 (Vincent ap 19h).

Dès la rentrée scolaire, le club de JRd de la MJC montchapet jouvence, 3 rue de beaune, à Dijon reprend ses activites. On joue à de tres nombreux jeux le vendredi à partir de 19h et le samedi a partir de 14h. Pour tout renseignement contacter la MJC au 80.55.54.65 ou Moine Christophe au 80.57.6.3.75 possibilite de pratiquer wargames et jeux de plateau si joueurs intéressés.

La guilde des maitres est née. Location de jeux, organisation de tournois : Jerôme Savidan, 7 rue alsace lorraine 02290 osly - courtil.

Quendi zine cherche ecrivains en herbe pour articles - urgent. C. Delvaux 10 chee de Namur 5050 Eghezee Belgique.

Cherche partenaires 14 à 16 ans dans le Val d'Oise (montmorency) AdC-RVD-PARANO-STORM. Au 39.89.52.88 ou 16.66.51.54 Philippe.

Cherche correspondant(e) jouant à Star Wars, D&D. Ecrire à Yann, 4 av général De Gaulle, 59130 Lambersart. Réponse assurée.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE

Ecrivez votre petite annonce lisiblement : en capitales, une lettre par case. Indiquez le but de votre PA et surtout n'oubliez pas de donner votre adresse ou votre numéro de téléphone.
Bon à découper ou à photocopier et à retourner à :
GRAAL, petites annonces, 35 rue Simart, 75018 Paris.

équitable pour les aventuriers en fonction de leur force. N'oubliez pas qu'il faut du temps pour enfiler une armure. Et si besoin est, au cas où les aventuriers sont vraiment en mauvaise posture, supposez de la prêtresse d'Uléria qu'elle a utilisé sur lui le sort de *lucidité erotocomatique* pour le fatiguer et au pire elle peut l'assommer avec une bonne potiche. Même dénudé et surpris dans sa salle secrète (prenant du plaisir) Alchur aura le temps de se saisir d'une arme et / ou d'une otage.

LA VILLA

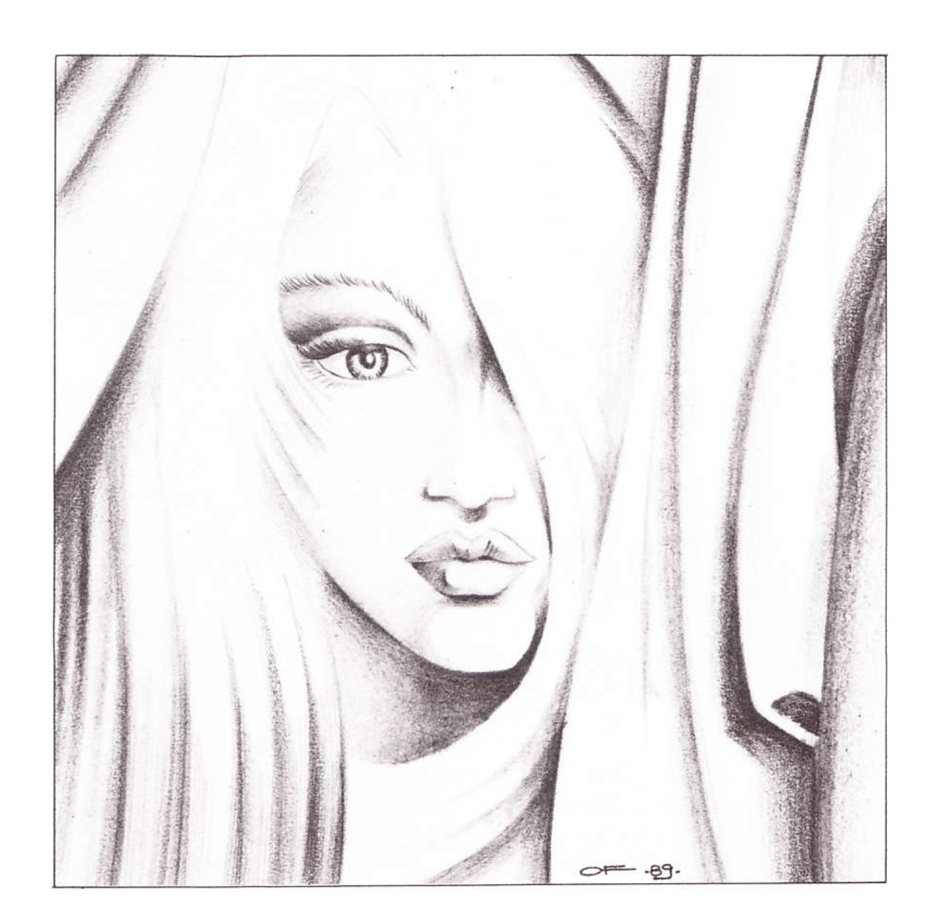
De facture sartarite (connaissance du monde ou architecturale), elle est récente. Elle est construite en marbre et dans un style palorien.

- La chambre 1 et les cuisines sont le territoire d'un cuisinier près à se défendre contre d'éventuels voleurs.
- La salle commune avec un grand âtre est meublée richement de tentures et de lits "romains" pour manger allonger, disposés autour de petites tables basses.
- Les chambre 2 et 3 appartiennent aux esclaves (des praxiens). Alchur les traite bien.
- L'écurie abrite quatre chevaux.
- La remise est remplie d'objets d'entretien, de divers tonneaux...
- Les chambres 4, 5, 6, 7 sont celles des gardes.
- La chambre d'Alchur et son bureau sont très confortables, on y trouve une carte de sartar, plusieurs lances, des rouleaux avec des écrits administratifs en pélorien, une cassette (15 roues, 29 lunars, 1 broche de 210 l, une bague avec une émeraude de 400 l) et *Ailes Rouges* (voir technique).

Un passage secret mène à la salle de jeux. Sur le côté de l'âtre de la cheminée, des fleurs sculptées ornent le pourtour et une phrase en sartarite est gravée dans la pierre ("sentez ma fleur"). Toutes les fleurs sculptées ont un T dans leurs noms sartarites (connaissance végétale + lire / écrire le sartarite) sauf une (sans T ma fleur). Il suffit de la presser pour déclencher le mécanisme d'ouverture.

La salle secrète à laquelle on accède par un escalier en colimaçon (seul Alchur connaît "La fleur d'accès") est conçue pour être un lieu de plaisir : soieries, lit immense entouré de marches, bain, gravures érotiques sur les murs. Alchur cache aussi ici dans une trappe sous le lit : 300 roues, un rouleau en pélorien lui accordant certains privilèges sur les sommes payées à ses mercenaires par l'Empire, un sauf-conduit pour la région de sartar (sans nom), un traité de *Lankhor Mhy* (dieu de la connaissance) écrit par un sage gris qui apprend les rudiments du pélorien nouveau aux sartarites (+5% après une semaine d'étude du pelorien nouveau).

d'eux. Vous avez besoin de moi alors passons un accord : je vous fais sortir de la ville sans problèmes, nous attaquons le convoi qui va emmener mes amis vers les mines de sel et votre roi aura les plus beaux jumeaux que l'on ait jamais vu".





UN SUCCES ?

Une fois la prêtresse récupérée, le déroulement de la suite est très simple, il suffit d'éviter les gardes errants dans les rues (chance = POU x 4), qui vont par groupe de cinq, et de rejoindre l'auberge du *Fringant Lunar*. Là malheureusement un attroupement attend les personnages devant l'auberge. Une foule s'est amassée là et on peut voir des "boucliers d'argent" sortant de l'auberge, trainant des cadavres et quelques prisonniers.

Apparemment une délation a fait tomber les rebelles aux mains de l'Empire. Voilà nos aventuriers de nouveau perdus avec une prêtresse sur les bras, dans une ville en effervescence. Le doute devrait s'installer dans leur esprit, ont-ils eux aussi été trahis ? Leur pied à terre (l'auberge où ils sont descendus) n'est-elle pas déjà surveillée ? Safia Me les conseille :

"S'ils n'ont pas encore parlé, ils le feront. La torture est subtilement pratiquée par les lunars. Puis ils iront aux mines de sel. Je ne peux pas les abandonner, la rebéllion a trop besoin

Les joueurs sont libres de choisir. S'ils acceptent, Safia Me leur suggère d'aller se terrer dans une taverne pour le restant de la journée pendant qu'elle cherche dans Boldhome des renseignements à propos du convoi des prisonniers et l'aide voulue pour faire sortir nos aventuriers de la ville.

Quand elle revient tard dans la soirée, elle a pu obtenir des autres initiées qui partagent la couche des gardes les informations suivantes : "les prisonniers sont trop bien gardés pour être approchés dans Boldhome, mais d'ici demain ils seront envoyés vers le nord, au coeur même de l'empire pour servir d'exemple. En quittant la ville maintenant il serait facile de monter une embuscade à courte distance de boldhome. Je sais que le convoi prendra la route du nord, mais je ne connais pas le nombre de gardes".

Si les aventuriers ont des montures il leur sera difficile de les récupérer et de plus les portes de la ville sont fermées à la tombée de la nuit. Ils devront acheter le silence des gardes ou sortir par les remparts.

L'ATTAQUE DU CONVOI

En courant une bonne partie de la nuit, les aventuriers devraient pouvoir s'éloigner assez de Boldhome sur la route marchande du nord et trouver un bon endroit où monter une embuscade (attention aux règles sur la fatigue, l'encombrement et la récupération). A une demi-journée de la ville, la route traverse justement une forêt aux arbres épais en cette saison. Le maître laissera aux joueurs le soin de mettre sur pied leur embuscade et leurs statagèmes, sans oublier que le convoi devrait passer dans la matinée.





Celui-ci est constitué de :

- Une avant-garde montée de deux éclaireurs (utilisez leurs talents pour sauter, écouter et souffler dans une corne...) qui précède le convoi d'une trentaine de mètres dans les bois et d'une centaine de mètres en terrain découvert. Les soldats de l'avant-garde changent toutes les deux heures.
- Quatre gardes montés plus un sergent à cheval (ce dernier aura des compétences un peu supérieures).
- Un conducteur de chariot (garde lui-même) et un autre garde à ses côtés.
- Un chariot, avec une cage, tiré par quatre boeufs (deux par deux). Cinq prisonniers sont enfermés à l'intérieur. Prisonniers "politiques" ils sont en mauvais état, eû égard aux sévices qu'ils ont subis.

Si les aventuriers décident d'attaquer plus tard :

- Durant la nuit les prisonniers restent enfermés tout comme dans la journée (pas de pitié pour les vaincus).
- Dans les jours suivants des renforts risquent de venir agrémenter cette petite troupe au gré des différentes villes ou villages étapes. Faites comprendre aux aventuriers que la rapidité est leur meilleur atout.

La suite est entre les mains des personnages... ☐

Xavier Duvet

ALCHUR PERCE-SOLEIL

FOR : 15 TAI : 15 CON : 17 INT : 16 POU : 17 DEX : 18 APP : 14 PV : 20* PM : 17 PF : 32 Bonus : 1d4. Alchur porte généralement une armure de lamelles (6pt) sur tout le corps, sauf la tête et les jambes (cuir bouilli 3pt). Il porte aussi, au combat, sous la cuirasse et les bras un cuir souple (1pt). ENC arm : 14pt.

Armes : - Arc composite : Ra : 2-7 Att : 101 Dég : 1d8+1+1d2 Par : 10 Pa : 7
- Javelot** : Ra : 6 Att : 92, Dég : 1d6+1+1d4, Par : 80 Pa : 12
- Bouclier : Ra : 7, Att : 30, Dég : 1d6+1+1d4, Par : 91 Pa : 12
- Epée : Ra : 7, Att : 80, Dég : 1d8+1+1d4, Par : 75 Pa : 10.

Magie : - Spirituelle (85%) : finelame 3, soins 4, mur de lumière, protection 4, fanatisme.
- Divine : vue de chat (catseye), javelot de vérité, adorer Yelmalio.
- Dons de Yelmalio : +1 INT, +1 DEX.
- Malédictions de Yelmalio : célibataire à vie, ne jamais chercher abri contre l'orage, ne jamais porter de protection à la tête.

Compétences : équitation, 90 écouter, 91 chercher, 70 esquive, 39 pelorien, 55 (lu / écrit, 51) langue de feu, 45 sartarite, 39 (lu / écrit, 29) parler d'échange, 49 praxien, 19 jeter, 45 nager, 49.

*** :** Les points de vie d'Alchur ont été renforcés magiquement de 4 points.

**** :** Le javelot d'Alchur est en or et possède un esprit de POU 10, ses points d'armure ont été enchantés.

o

Ailes Rouges

Faucon allié spirituel d'Alchur.

FOR : 3 TAI : 2 CON : 6 INT : 11 POU : 12 DEX : 30 PV : 4 PF : 9

Armes : - griffes : Ra : 7 Att : 61 Dég : 1d2 - Morsure : Ra : 10, Att : 40, Dég : 1d3

Magie : - Spirituelle (60%) : coordination 2, multimissile 3, griffe de fer 4, glue 2.
- Divine (100%) : brille-soleil (sunbright).

Compétences : esquive, 100 scruter, 90 chercher, 90.

o

LES CROCS NOIRS

FOR : 13 TAI : 14 CON : 15 INT : 15 POU : 11 DEX : 16 APP : 13 PV : 15 PM : 11 PF : 20 bonus dégâts : 1d4 Armure : aucune ; Magie : aucune.

Armes : - Dague* : Ra : 7 Att : 75 Dég : 1d4+2+1d4 Par : 60 Pa : 6
- Sarbacane** : Ra, 2 Att, 67 Dég, 1d3 Pa, 4.

Compétences : grimper, 60 mécanisme, 61 se cacher, 63 filer, 64.

o

GARDES HOPLITES

FOR : 16 TAI : 14 CON : 16 INT : 13 POU : 14 DEX : 12 APP : 11 PV : 15 PM : 14 PF : 32 Bonus : 1d4 Armure : 5pt sur tout le corps si prets au combat

Armes : - Pilum : Ra, 7 Att, 70 Dég, 1d6+1+1d4 Par, 21 Pa, 10
- Epée large : ra, 8 att, 60 dég, 1d8+1d4 par, 31 pa, 10
- hoplite (bouclier) : ra, 8 att, 10 dég, 1d6+1d4 par, 59 pa, 18
- dague : ra, 8 att, 37 deg : 1d4+2+1d4 par, 27 pa, 6.

Magie : - Spirituelle (70) : soins2, mur de lumière, finelame 2, confusion

Compétences : scuter, 50 écouter, 45.

o

LE CUISINIER ET LE GARDE CAPTURE

FOR : 15 TAI : 15 CON : 14 INT : 11 POU : 12 DEX : 14 APP : 12 PV : 15 PM : 12 PF : 29 Bonus : 1d4 Armure : aucune.

Armes : - Couteau de boucher (cuisinier) : att, 67 dég, 1d4+1+1d4 par, 9 pa, 5
- Cimeterre (garde) : att, 59 dég, 1d6+2+1d4 par, 39 pa, 10
- Dague (garde) : att, 43 dég, 1d4+2+1d4 par, 33 pa, 6

Magie : - Spirituelle (60) : finelame 4

Compétences : esquive, 33 boucherie, 57 cuisinier, 69.

o

BOUCLIERS D'ARGENT

FOR : 16 TAI : 15 CON : 14 INT : 12 POU : 12 DEX : 13 APP : 12 PV : 15 PM : 12 PF : 30-10=20 Bonus : 1d4 Armure : en ville, 1 point (abdomen, poitrine, tête) ; aux portes, 5 points (abdomen, poitrine, tête), 4 ailleurs plus bouclier hoplite (18 pa) (PF=15).

Armes : - Cimeterre : ra, 7 att, 65 dég, 1d6+2+1d4 par, 30 pa, 10
- Bouclier : ra, 8 att, 15 dég, 1d6+1d4 par, 70 pa, 12
- Dague : ra, 8 att, 40 dég, 1d4+2+1d4 par, 25 pa, 6
- poing : ra, 8 att, 40 dég, 1d3+1d4 par, 15 pa, 3
- Pilum : ra, 6 att, 60 dég, 1d6+1+1d4 par, 10 pa, 10

Magie : - Spirituelle (50) : confision, finelame 3, soins 2

Compétences : équitation, 50.

LE VAISSEAU MONDE

l'habillement



Voici quelques descriptions de costumes, à la mode du Vaisseau Monde.

PRETRES DE RAINA

Les prêtres de cet ordre guerrier portent une tunique noire s'arrêtant un peu en-dessous du genou, une ceinture où pend une épée longue, un baudrier incrusté d'argent où sont fixés des projectiles en forme d'étoile (leur arme traditionnelle) et des fioles métalliques contenant des poudres et des liquides empoisonnés que l'on projette au visage de l'adversaire.

La tunique est parfois brodée d'une bande pourpre, argentée ou dorée ; le pantalon est noir, bouffant et se glisse dans de hautes bottes qui se lacent sur le côté.

Au combat, les prêtres portent d'étranges casques fermés en forme de cagoule, sans ouverture pour la bouche ni pour le nez. Le cimier est formé d'une nageoire de poisson.

Pour les cérémonies, les prêtres revêtent un manteau de couleur sombre, avec un haut col dressé qui remonte jusqu'aux oreilles et se coiffent d'un crâne humain. Le manteau des grands prêtres est réhaussé d'une broderie en fil d'argent représentant un poulpe géant ou un orque.

PHALANGISTES

Tunique courte, pantalon collant, de couleur rouge sombre ou violacé afin que le sang des blessures n'apparaisse pas. L'armure est faite de bandes de cuir renforcé de plaques métalliques sur le ventre.

Sur le sternum et la poitrine, deux baudriers croisés portent le glaive et le bouclier (pendu dans le dos). Les fantassins portent des sandales qui prennent le tour du pied, la cheville et le mollet, mais laissent le dessus du pied découvert ; les cavaliers de hautes bottes. Le bouclier de ces derniers est petit, rond ou triangulaire, celui des fantassins en forme de 8. Le casque laisse la bouche et les joues à découvert.

HOMME DU PEUPLE

Large culotte s'arrêtant au-dessus du genou et nouée par un cordon, tunique sans manche échancrée sur le cou. Matière : laine ou tissu grossier teints de couleurs vives. Les plongeurs enfilent des cagoules en peau de poisson souple et brillante qui laissent le visage à découvert, des pince- nez en os et de grossières lunettes en résine transparente séchée. Le poignard se porte dans une gaine fixée contre le mollet nu.

MERCENAIRE APPARTENANT AU PEUPLE DE LA MER

Veste et pantalon en cuir de phoque, teinte grise, large ceinture où pendent des plaques osseuses qui servent de protection pendant les combats. Armement : harpon et arc avec flèches à pointe d'os.

RICHE MARCHAND NOTABLE

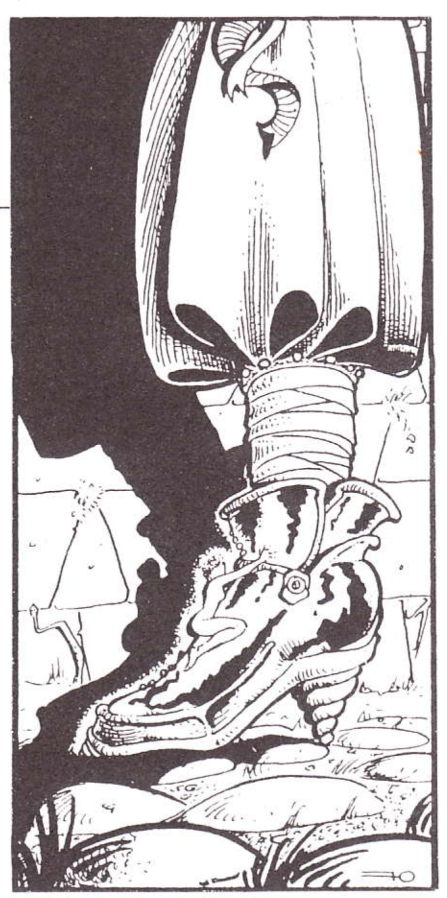
Ample manteau drapé. Un pan du manteau peut se rabattre sur la tête en guise de chapeau.

JEUNE NOBLE DE LA VILLE-HAUTE

Toutes les fantaisies sont permises, voici deux exemples :

Homme

Culotte bouffante verte serrée aux chevilles et aux genoux par des cordons dorés, souliers vernis ornés de fermoirs dorés en forme de boule ou mieux, de corps de femme lascivement offerte... Veste cintrée aux hanches, très large aux épaules, en velour vert ou bicolore (couleurs violemment antagonistes), avec des épaulettes démesurées. Le tout agrémenté de franges, pompons, rubans...



Femme

Pour changer, un costume relativement sobre, confectionné dans un tissu rigide (écorce trempée et martelée, ou étoffe de lin trempée dans du vinaigre). La forme générale du costume est : épaulettes, plastron, jupe longue et serrée, couleurs possibles : orange et bleu pâle, orange et vert avec bande ornée de serpents dorés.

Le manteau en usage chez les femmes de condition modeste présente la particularité d'être plus court devant que derrière (comme le "chiton" des grecques de l'époque post-classique). □

A. L.



JUILLET-AOÛT-SEPT. 1989
tangente
L'AVENTURE MATHÉMATIQUE
TOUS LES DEUX MOIS
LE MAGAZINE
DE LA
MATHÉMATIQUE-
PASSION
MOLÉCULES D'ARCHIMÈDE
ESCHER, RÊVEUR, GRAVEUR
N° 6
LES JEUX DE NIM
Y A-T-IL UN PILOTE DANS LA FUSÉE ?
N° 7
CHAMPIONNAT : TOUS EN LICE
AU CŒUR DE LA VAGUE
N° 8

AVENTURE 89

Avec le vélo Tout Terrain Peugeot - ses pneus solidement cramponnés au sol - les horizons prennent du relief. Plus d'obstacles pour les échappées sauvages à travers champs. A l'aise partout... Les kilomètres à pied, c'est dépassé. Les paysages ne s'essoufflent pas, le cœur bat, le plaisir est de la fête. L'aventure vous tente...

VTT PEUGEOT

Pour Vivre à Pleine Mode !

